1
IN VIAGGIO
VERSO CRETA
BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER
grecia
antica
librogame®

I.S.B.N. 88-7068-064-9
Titolo originale: «The Cretan Chronicles-Bloodfeud of Altheus».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

IN VIAGGIO VERSO CRETA

scritto da John Butterfield, David Honigmann
e Philip Parker
illustrato da Dan Woods
tradotto da Flavio Gregori

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

L'ANTEFATTO E LE REGOLE

«Teseo, tuo fratello, è morto!» disse Ermes, il divino messaggero. «Il suo corpo giace ancora nel labirinto di Minosse, e gli spiriti dei tuoi avi gridano vendetta dagli antri dell'Ade. Egeo, il tuo nobile padre, piange la scomparsa di quel figlio coraggioso. Il suo spirito, infiammato dal tormento che lo divora, vorrebbe scendere in campo per fare vendetta, ma ahimè, il suo povero corpo è vecchio e debole. Tocca a te, Alteo, attraversare i mari color del vino e distruggere il flagello che terrorizza la città dei tuoi natali». Così parlò il messaggero degli dei; poi svanì, in una nube di fumo.

In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica. In questo caso riparti dal paragrafo 1, scegliendo una pista diversa.

Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo e metterti

In viaggio verso Creta.

Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima d'iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini sono in dipendenza di quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti: si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati i valori di partenza, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, infine, viene usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei nei confronti di Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 (10+1+2). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con ONORE 7, che può aumentare o diminuire senza limite, ma che non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo. L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare tempo-

raneamente il proprio valore di POTENZA o di PROTEZIONE in combattimento.

L'INFAMIA è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. L'INFAMIA, che all'inizio ha valore 0, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di INFAMIA in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di INFAMIA. Se l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE durante un combattimento, non succede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di ONORE conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona, animale o una folla di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.

Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il punteggio a quello della POTENZA naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di PROTEZIONE (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è SANO passa a FERITO (se è FERITO a FERITO GRAVEMENTE, e se è già FERITO GRAVEMENTE a MORTO, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della POTENZA di Alteo e della PROTEZIONE dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi

o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazione solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturali.
Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatte uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 (2 + 1 + 1), il secondo ha POTENZA 3 (2 + 1), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.
Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva. Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.
Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se viene 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.
L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lan-

cio di dado. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dado, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.

Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone (7 + 8 = 15, valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuovamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.

Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 (4 + 3 della lancia) e PROTEZIONE 15 (10 + 4 dell'elmetto + 1 della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che insormontabili sono gli ostacoli in caso di combattimento, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.

Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché 9 + 7 è maggiore di 14, il valore di PROTEZIO-

NE del Cretese.
Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo Cretese è ora FERITO GRAVEMENTE e gli subentra il secondo. Questi ha POTENZA 7, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo: ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è FERITO. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.
Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di ONORE per portare la propria POTENZA a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automaticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo ONORE è ora a 6 (12 - 1 per il tentativo di ritirarsi -5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è FERITO, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di PROTEZIONE di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora FERITO GRAVEMENTE.
La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di ONORE per aumentare temporaneamente la sua POTENZA a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce con successo. Entrambi i Cretesi sono FERITI GRAVEMENTE. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di ONORE, poiché ne ha 1 soltanto e questo significherebbe scendere sotto i punti di INFAMIA e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo ONORE gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus . . .

Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.
Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di ONORE (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di ONORE richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1

punto di ONORE. Quando il valore di ONORE è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni espedienti che saranno via via indicati).
Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI. All'inizio tutti gli dei sono NEUTRALI verso Alteo, ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.
Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;
2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);
3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;
4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.
Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

Equipaggiamento (armi e armatura)

Sebbene Alteo sia un eroe, il suo equipaggiamento all'inizio è molto esiguo: un bastone (POTENZA 1, PROTEZIONE 0) e nessuna armatura. Durante le avventure entrerai in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non fornisce alcun punto extra di PROTEZIONE. Insomma non c'è limite ai singoli elementi diversi di armatura da portare con sé (si possono portare un pettorale, un paio di calzari, un elmetto, uno scudo ecc.) ma non si possono indossare due elmetti, due paia di calzari, due pettorali ecc.

Preveggenze

In certi momenti durante quest'avventura, potresti desiderare di fare qualcosa che esca dalla logica della narrazione, a cui però non si può essere rinviati dal testo perché questo implicherebbe un livello di preconoscenza dei fatti che è proprio solo dei preveggenti. Però, nei paragrafi contrassegnati da un numero in corsivo (ad esempio, *476* invece che 476) puoi correre il rischio di saltare 20 paragrafi più avanti di quello in cui ti trovi in quel momento (ad esempio dal *476*

al 496). Questo procedimento verrà chiamato «avere una preveggenza». In qualche caso questo salto sarà vantaggioso; se invece userai questa possibilità in situazioni che, dal punto di vista di un eroe della Grecia antica, sono assolutamente normali, allora dovrai pagare una penalità in punti di ONORE o di INFAMIA (o di entrambi), che verranno indicati nel testo, per aver inutilmente cercato di precorrere i tempi. Nota, comunque, che quella di avere una preveggenza resta un'opzione che puoi usare a tuo piacere, quando le circostanze ti sembreranno propizie per tentare di uscire dalla routine degli avvenimenti.

Ora sei pronto per iniziare queste avventure. Registra, se non l'hai ancora fatto, i valori iniziali (POTENZA 4, PROTEZIONE 10, ONORE 7, INFAMIA 0) e il tuo equipaggiamento (un bastone di POTENZA 1, PROTEZIONE 0) sul FOGLIO DI VIAGGIO.
Vai al paragrafo 1 e buona fortuna!

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+		=	

	Naturale		Armatura		
PROTEZIONE	10	+ + + +		=	
ONORE	7				
INFAMIA	0				

Armi e Armatura

	Pot.	Pro.
BASTONE	1	0

Note

OGGETTI: Gioiello di Etra

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli — *Sfavorevoli*

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+	3	=	7

	Naturale		Armatura		
PROTEZIONE	10	+ 2 + 2 + +		=	14
ONORE	7				
INFAMIA	0				

Armi e Armatura

	Pot.	Pro.
BASTONE	1	0
SCUDO	0	2
PETTORALE	0	2
SPADA	3	0

Note

OGGETTI. Gioiello di Etra

PROTETTORE: Apollo

Dei

Favorevoli
Dioniso
Afrodite

Sfavorevoli
Era

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

IN VIAGGIO VERSO CRETA

1

Terrorizzato e tremante per il racconto di Ermes ti precipiti fuori dalla capanna e corri verso i campi alla ricerca di tua madre, Etra. La trovi accoccolata accanto ad un albero, mentre intorno pascola il gregge, e le racconti precipitosamente le parole del dio.
«Figlio» ti risponde, «le parole di Ermes mi colmano di mestizia, ma esse sono vere perché mai gli dei mentono. Dovrai seguire gli ordini del messaggero alato. Viaggerai sino ad Atene, città coronata di viole, e lì cercherai tuo padre Egeo. Prendi questo gioiello, che un tempo fu di tuo padre: egli lo riconoscerà certamente. Ma prima recati da Passe, il Gran Sacerdote di Trezene, e presta ascolto ai suoi consigli. Buona fortuna, figlio mio. Dimostrati degno del tuo nobile padre e del tuo povero fratello».
Dopo aver così parlato tua madre si volta, per timore che tu scorga le sue lacrime. Allora indugi per un istante, ma poi, stringendo con forza il gioiello, corri via lungo la collina e verso la città. Sta spuntando il giorno, ed Eo dalle dita rosate ha appena sfumato di rosso l'orizzonte. Le strade di Trezene sono vuote, c'è solo un gruppetto di schiavi che si dà da fare attorno al loro padrone. Presto giungi al tempio, accolto dal Gran Sacerdote: egli sa già della tua missione.
«Alteo» ti dice, «prima che tu intraprenda un così lungo viaggio in terre che non hai mai nemmeno sognato, ti devo avvertire: molti pericoli ti attendono, e senza l'aiuto di un dio mai potrai avere successo. Scegli un dio, o una dea, che ti protegga, ti guidi, ti aiuti.
Atena dai verdi occhi ti offre il dono della saggezza; Ares, dio della guerra, ti offre la forza; se ti attira la bellezza, allora scegli Afrodite. Oppure scegli Apollo,

il dio arciere che ha il dono della profezia; oppure Era, regina degli dei, che ha autorità sullo stesso Giove; ma ricorda anche che dovrai viaggiare per mari e oceani, territori di Poseidone. Scegli dunque tra questi dei uno che ti protegga, e rendigli omaggio. La fortuna sia con te, Alteo figlio di Egeo.

Se scegli Afrodite, vai al **42.**
Se scegli Ares, vai al **71.**
Se scegli Poseidone, vai al **117.**
Se scegli Atena, vai al **168.**
Se scegli Era, vai al **203.**
Se scegli Apollo, vai al **352.**

2

La via è aspra e presto sei stanco. Mentre stai affrontando una ripida salita ti superano un uomo e una donna a cavallo. Sono intenti a parlare e non si accorgono di te; la polvere che sollevano ti entra negli occhi e ti fa tossire ma non puoi reagire perché sono ormai lontani. Finalmente raggiungi la cima della collina e da lì, per la prima volta nella tua vita, puoi vedere laggiù la valle, fertile ed invitante; ecco, in lontananza, Tirinto, e un po' più vicina, ad est, Epidauro sacra ad Esculapio, il magico guaritore. Dopo aver bevuto a gran sorsate dall'otre, t'affretti a scendere a valle. Ora il sentiero si biforca: andrai a sinistra (vai al **309**) o a destra (vai al **410**)?

3

Il sole illumina dolcemente la terra, e i suoi caldi raggi giocano con le chiome degli alberi. Fuori da Cleone la strada sale dolcemente sulla cresta delle colline e le

tue gambe, ora riposate e pronte al viaggio, quasi non sentono la fatica. Come raggiungi la cima ti senti sopraffatto dall'incantevole panorama: a sinistra il golfo di Corinto s'apre in un'ampia distesa color del vino; la città di Corinto, adagiata sul promontorio, fa da vedetta sul mare, semmai i pirati venissero a razziare i raccolti e mettere a sacco i pingui villaggi. Ai piedi della collina la piccola città di Cencree, sorella di Corinto come lo è la luna del sole. Oltre il porto il Golfo di Saronico s'estende fin quasi ad Atene, la città della dea dagli occhi di civetta, e tra i due mari l'Istmo, che unisce il Peloponneso con le lontane terre selvagge. Devi decidere se affrettarti verso Corinto (vai al **152**) oppure se scendere con calma a Cencree (vai al **589**).

4

Prendi la coppa e ne rovesci il contenuto nell'acqua: si forma una massa molle e zuppa, che fa traboccare il liquido sul tavolo. A questo spettacolo la folla indietreggia, inorridita.

Vai al **120.**

5

La tua eroica personalità è ora divenuta così insignificante che gli dei nemmeno s'incomodano a distruggerti, ma lasciano che tu ti trascini in questa misera esistenza, fatta di meschine furfanterie alle quali non sei più capace di sfuggire.

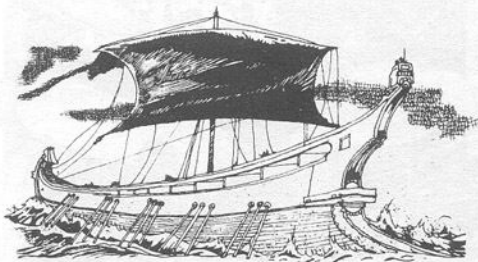
6

Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua condotta codarda.

Se il tuo protettore è Ares vai al **157,** altrimenti al **228.**

7

Bussi una prima volta alla porta, ma nessuno risponde. Allora bussi di nuovo e con più forza. Questa volta ti apre una serva: appare sorpresa di vederti e subito chiama un robusto donnone, che ha indosso un grembiale di lana. Quest'ultima ha evidentemente il controllo della cucina, e quando ti scorge ti chiede chi sei. Cosa le rispondi: "Alteo" (vai al **280**) o "Pyraphas" (vai al **604**)?

8

La regina delle Amazzoni è seduta a gambe incrociate sul polveroso terreno. Indossa una pelle di leopardo fermata da una spilla d'oro. «Ecco ciò che cerchi» le dici. «Vattene ora dalle rive di Atene, e non lasciare che le tue navi dai grandi remi sbarchino sulle nostre spiagge fintantoché l'onniveggente Giove scruterà la terra con la sua vista immortale».
Antiope accetta dalle tue mani l'oggetto, lo culla per un momento tra le sue braccia, e poi, fissandoti negli occhi, ti dice: «Pure gli Ateniesi siano avvisati: perché se mai verranno alle coste delle Amazzoni noi saremo pronte. E i giovani dell'Attica periranno su una riva straniera così come il fiore s'aggrinzisce nella bruciante calura estiva, lasciando spoglio il giardino. Tuttavia, in cambio della tua eroica generosità, ti potrò essere di qualche aiuto. So infatti, che stai viaggiando verso Creta: lì cerca un'Amazzone di nome Lembra e dille che sei amico di Antiope».
Detto questo, si toglie la pelle di leopardo dalle spalle e te la porge, affinché Lembra possa riconoscerti. Non ti trattieni un secondo di più e immediatamente torni da Egeo per annunciargli che è tornata la pace fra i due popoli. Prendi 5 punti di ONORE per aver evitato la guerra e vai al **25.**

9

Dopo un po' inizia la gara. È evidente che la squadra rossa non può farcela: è come se un bambino si trovasse a gareggiare contro gli adulti. La squadra blu tocca l'auriga rosso, che a causa della sua inesperienza sbanda dalla parte sbagliata, mettendo fuori causa entrambe le squadre. Subito il cocchio giallo si porta al

comando e la gara si conclude senza altre emozioni. Sei stanco, dopo la corsa dei carri di Acarne, e vai a riposarti. Il mattino seguente ti alzi e riparti per Atene.

Vai al **474.**

10

Mentre avanzi, i satiri dalla voce cavernosa ti gridano: «Straniero, vieni a divertirti!» Ti cacciano in mano un boccale e subito inizia la musica. Poi una ninfa insinua le sue mani nelle tue e iniziate a danzare. Il sangue caldo batte nei tuoi polsi, passano le ore e bevi in abbondanza del frutto della vigna. Così ti perdi nell'oblio beato di Dioniso.

Vai al **232.**

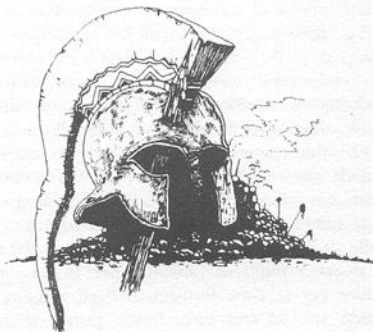
11

Il dio riempie il toro di una divina frenesia, tanto da aizzarlo contro gli uomini. All'assalto improvviso dell'animale, quelli abbandonano impauriti i loro giavellotti e precipitosamente scappano fino a Cirra, ed oltre, così come il contadino che inavvertitamente ha calpestato un serpente indietreggia terrorizzato e fugge, lasciando incustodito il suo aratro e abbandonando il suo grano in pasto ai corvi. Ora puoi prendere un giavellotto, che normalmente ha POTENZA 1 e PROTEZIONE 0; tuttavia tieni presente che puoi lanciare il giavellotto all'inizio di un combattimento senza che questo ti tolga il diritto di attaccare per primo. Quando ti sei sbarazzato del tuo avversario, recuperi il giavellotto. Ora continua fino a Cirra andando al **92.**

12

Hai ancora sete, ma ti rendi conto che forse era meglio non bere dalle acque di Micene, pregne della polvere delle sue mura in rovina e dei rifiuti della città. Vai in giro per dei viottoli secondari, beneficiando della gradevole ombra delle strette viuzze.

Vai al **73.**

13

Sei in cammino già da molte ore. Di fronte, al centro della piana, una bianca città risplende in tutto il suo fulgore al sole del mattino. Sopra, un'aquila volteggia in ampi cerchi, poi si getta in picchiata e si innalza di nuovo; fra i suoi artigli tiene saldo un topolino. Raggiungi presto la città, e scopri che avevi ragione: è proprio Tebe. Rapidamente passi le porte della città, ma vorresti essere altrove. Il terreno è appiccicoso e il fetore di indesiderati mendicanti colpisce il tuo olfatto. Un bambino ti corre incontro e cerca, seguito da molti altri della sua stessa risma, di strapparti i calzari. Con un'aperta smorfia di disgusto ti affretti per i viottoli sporchi e sgradevoli. Ma il tuo stomaco reclama del cibo, mentre la mente ti sollecita a lasciare questa immonda città.

Se ti fermi a mangiare, vai al **238;** ma se cerchi, benché affamato, di lasciare la città, vai al **134.**

14

Quando svolti all'ultimo angolo trovi una folla immensa e rumoreggiante, che grida come fanno le donne e i bambini quando festeggiano i conquistatori tornati dalla guerra. Dai uno strattone alle redini, per fermare il cocchio, e ne balzi fuori agilmente. La folla si è già spinta in avanti come un'onda ed ora ti solleva sulle spalle. Il tuo capo è cinto dell'alloro del vincitore; ricevi 5 punti di ONORE per la tua vittoria. Cammini per la città, festeggiato dagli abitanti, mostrandoti affabile con tutti. Infine ritorni all'ostello, dove sprofondi nel sonno. Il giorno seguente l'oste ti porta presto la colazione e subito ti metti in viaggio per Atene.

Vai al **474.**

15

Mentre gli passi accanto, il cane ringhia minaccioso. Ti credi finalmente lontano e al sicuro, ma il cane balza fuori, strappa la catena, ti si avventa contro e ti affonda i denti nel fianco. Lo colpisci con un calcio e te ne sbarazzi. Guaendo se ne torna nella casa del suo padrone.

Vai al **440.**

16

Mentre t'avvicini a quella specie d'insegna ti rendi conto d'esserti sbagliato: non c'è nessun posto dove trascorrere la notte. Improvvisamente due uomini sbucano dall'ombra e ti sbarrano la strada. Stai per balzare all'attacco, ma improvvisamente senti un colpo secco alla nuca e cadi al suolo privo di sensi. Quando rinvieni scopri che ti hanno rubato il borsellino con i denari e le armi, ma l'armatura che avevi indosso (se ne avevi una) non ti è stata tolta, nonostante i tentativi di allentarne i lacci. Infatti ti senti coperto dal giubbotto e trovi, con un sospiro di sollievo, che il denaro e gli oggetti che vi tenevi nascosti non sono stati rubati. Perdi 1 punto di ONORE per la tua dabbenaggine nel farti aggredire.

Vai al **331.**

17

Il granaio è freddo e umido; negli angoli si sente lo squittire dei ratti che razziano le scorte di grano di Tebe. Presto cadi spossato e privo di sensi; ma il tuo sonno è agitato, ti svegli di frequente, sudato e quasi senza fiato, come un corridore che è appena arrivato ultimo in una gara e per il quale non c'è la corona della vittoria. Si apre la porta e subito vieni scaraventato fuori dal mucchio di grano su cui riposavi. Il re è stato ferito da un sicario, ma non morirà e perciò sei libero di andare.

Stanco e atterrito, corri alle porte del palazzo per recuperare le tue armi; temi che il re muoia, nel qual caso saresti sicuramente giustiziato.

Vai al **134.**

18

Nessun altro l'ha notato, e l'uomo si trascina barcollando via dalla tenda. Alla fine la Pizia smette i suoi estatici lamenti, e il sacerdote ritorna. «Alteo» dice, «il dio che tutto vede così ha parlato:

Se pace vuoi, brinda per la regina,
o in lotta condurrai vita meschina!»

Dopo esserti accomiatato ripensi alle parole del dio e, prese le armi, ti incammini per Tebe.

Vai al **191.**

19

Prendi alcuni chicchi di grano dalla coppa e li getti tra la folla; il vento disperde il grano e la folla urla e strepita per accaparrarsi anche un solo chicco. Hai scelto l'azione più giusta e perciò continui a lanciare il grano finché la coppa è semivuota.

Vai al **212.**

20

Improvvisamente due briganti sbucano da un cespuglio e ti pugnalano a un fianco senza neppure darti il tempo di reagire. Ora sei FERITO.

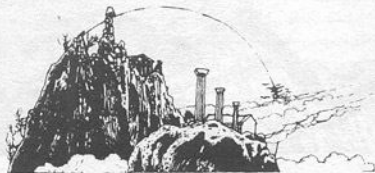
Vai al **462.**

21

Procuste, che è FERITO GRAVEMENTE, invece di arrendersi diventa ancora più furibondo. Può gettare un solo dado. Abbandona la sua ascia e passa a POTENZA 12, PROTEZIONE 5.

Se riesci a ucciderlo, vai al **315;** se invece sei tu a morire, Zeus ti salva e vai al **263.**

22

Nessun eroe greco dovrebbe essere così terrorizzato dopo aver lasciato la propria casa. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **2.**

23

Trascorri la notte in una via oscura, tremando per il freddo pungente. Al mattino i contadini che si recano a lavorare nei campi ti dileggiano. Perdi 1 punto di ONORE per aver dormito in un luogo così squallido.

Vai al **3.**

24

Affondi il pugnale nella gola del re, e il sangue sprizza fuori come l'acqua da una brocca infranta. Il corpo regale ha un ultimo sussulto, poi si accascia immobile. Hai assassinato un re! Atterrito dall'enormità del tuo delitto, ricevi 7 punti di INFAMIA. Tuttavia puoi prendere la sua spada, che ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 1.

Mentre impugni la spada, ti giungono dei rumori. Guardi dalla finestra e vedi delle ombre muoversi nel cortile. Poi senti dei passi frettolosi.

Tenti di scappare dalla finestra, giù nel cortile (**472**)? Oppure esci dalla porta (**249**)?

25

Pieno d'orgoglio ritorni da tuo padre. Nella grande sala sono ancora una volta radunati i nobili ateniesi. Racconti il successo della missione ed essi esultano, ti applaudono come se tu fossi venuto da conquistatore, dopo aver umiliato i nemici di Atene e lasciato i loro corpi in pasto ai cani.

Vai al **441.**

26

Ti accorgi che la donna è Era, la tua protettrice, la dea dalle bianche braccia.

Vai al **543.**

27

Prendi l'urna, ma nel tentativo di aspergere la folla l'acqua trabocca proprio addosso a due nerboruti cittadini che stanno in prima fila. Urlando come forsennati si precipitano su di te, seguiti dalla folla inferocita. Il più alto dei due ti toglie le armi prima che tu possa in qualche modo farne uso; l'altro, intanto, ti colpisce rabbiosamente con un calcio allo stomaco. Ti pieghi in due dal dolore e una raffica di pugni s'abbatte sul tuo capo. Se non l'hai ancora fatto, devi rivolgerti a Zeus (e così ti ritrovi al **138**). La folla è ben decisa a linciarti, e Ade dal volto sinistro sta per liberare il tuo spirito dalla carne dilaniata.

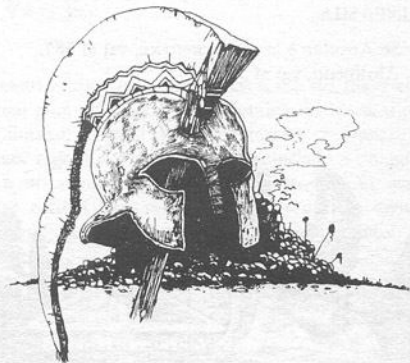
28

Il mare è ora minacciosamente calmo, i gabbiani hanno smesso di gridare: ecco che dall'estremo lembo dell'occidente giunge Talos, il gigante di bronzo fatto a immagine di un dio. Riesce quasi a correre nell'acqua, impugnando una spada gigantesca; i suoi muscoli non fatti di carne si contraggono e la sua bocca sembra avere una smorfia disumana. Non può parlare, ma urla la sua sfida con uno strano fragore metallico. Adesso lo devi fronteggiare in duello. Egli ha POTENZA 14 (*) e PROTEZIONE 18. Tu non hai possibilità di ritirarti.

Se colpisci Talos tre volte, vai al **617.**
Se ti arrendi, vai al **443.**
Se muori, vai al **174.**

29

Il tocco salutare di Zeus ti ridona la vita, e le tue membra, lacerate dalle possenti mandibole del serpente di Poseidone, si risaldano miracolosamente. Devi continuare la lotta. Puoi rimanere sulla tolda (vai al **484**) oppure tuffarti in mare per fronteggiare il nemico (vai al **361**).

30

Il cavaliere ti oltrepassa, e a fatica ti trascini fuori dal fossato. Ecco che però il cavaliere torna al galoppo verso di te gridando, e ti accorgi che si tratta di una donna. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **107.**

31

Appesantito dall'armatura e da una fune a cui avevi pensato di aggrapparti quando ti sei tuffato, affondi, e boccheggiando cerchi affannosamente di liberarti da quel peso. Sopra il ribollire dell'acqua puoi sentire le risate del capitano, dei marinai e dei quattordici ateniesi. Mentre stai per essere sopraffatto dall'angoscia qualcuno ti afferra e ti trascina fuori da quelle acque mortifere. Scopri con imbarazzo che è stata proprio la donna della barca a salvarti, dopo essere riuscita a governare la barca lontano dagli scogli. Prendi 2 punti di INFAMIA.

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **587.**
Altrimenti, vai al **395.**

32

Afferri un po' di grano e lo getti tra la folla, aiutato dal vento che spira fresco alle tue spalle. La folla, euforica, si getta a tentoni per raccogliere il grano sacro, simbolo della rinata fertilità della terra.

Vai al **300.**

33

Cadi sulla tolda e tutte le cose che avevi con te sono trascinate dal vento furioso e dai flutti nelle profondità del mare. Ti rimangono solo i documenti per Minosse (se li possedevi), ciò che avevi avuto da Antiope, un'arma a tua scelta, una parte dell'armatura a tua scelta, e ancora un oggetto segnato sul tuo FOGLIO DI VIAGGIO, che non sia però né un'arma né una parte dell'armatura.

Vai al **363.**

34

Ti metti a invocare a gran voce il dio del mare: «Oh, se mai puoi sentirmi dalle profondità del mare, ti prego, aiutami, liberami da questa creatura che appartiene ai tuoi regni!» Allora le acque cominciano a mugghiare, e un vortice inghiotte il serpente, giù in quelle stesse regioni buie come la pece da cui era venuto, frustrandone la brama di gloria nel suo impetuoso abbraccio.
Sei stato salvato da Poseidone, che ora ti è NEUTRALE.

Vai al **349.**

35

Qualcuno si precipita verso di lei, ma è troppo tardi. I marinai se ne stanno fermi e atterriti, incapaci di salvare la donna dal suo cupo destino. Prendi 4 punti di INFAMIA e vai al **608.**

36

Ma dentro, la locanda è ancor peggio di quanto potesse far intuire l'esterno. C'è un odore tremendo di cibo andato a male e di stanze mai lavate. Nonostante la nausea vai sino al banco di mescita. «Oste!» gridi, «una camera per la notte!»

Dall'altra parte del bancone l'oste, un grassone dall'aspetto codardo, continua a far finta di non sentirti. Al tuo fianco un vecchio scalzo ti dice: «Figliolo, se fossi in te me ne andrei subito. Epidauro è piena di banditi senza scrupoli, che terrorizzano il tempio di Esculapio, il guaritore. Presto, vattene, prima che s'accorgano che sei straniero e ti ammazzino». E con un tono di sarcasmo aggiunge: «Ah già! Ma forse vuoi fare l'eroe; di sicuro libererai la città da questa maledizione, ah ah!»

Intanto è arrivato l'oste, e ti dà la chiave per una stanza al piano di sopra. La prendi, paghi l'oste e sali nella tua camera ad aspettare che il Sonno dalle lunghe dita ti sfiori e chiuda le tue stanche palpebre (**199**)?

Oppure reagisci ai sarcasmi del vecchio e ti metti in caccia dei banditi (**508**)?

37

Ti getti all'attacco, ma anche i tuoi avversari sono lesti a prendere i pugnali dai risvolti dei mantelli e a difendersi. I cospiratori hanno POTENZA 6 (5+1 per pugnale), PROTEZIONE 13 (12+1 per la pelle d'orso). Ricordati delle regole per combattere contro più avversari.

Se entrambi i tuoi avversari sono FERITI GRAVEMENTE, vai al **301.**

Se ti arrendi, vai al **450.**

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **134.**

Se cerchi scampo fuori dalla locanda, e corri verso Tebe, vai al **134.**

38

Sei riuscito ad andartene con il frutto del tuo ladrocinio. Tieni stretta la pagnotta sotto la tonaca ed esci rapidamente dal mercato, ancora terrorizzato dall'idea di essere scoperto. Non è che tu abbia particolarmente fame, ed in realtà non riesci a capire il perché del tuo furto insensato. Puoi mangiare la pagnotta e distruggere così la prova del furto (**346**), oppure puoi tentare di venderla a un passante (**594**).

39

Ti ritrovi su una ripida erta, e la salita sembra non dover finire mai. Alla fine però riesci a raggiungere una piccola piana. Ma vieni nuovamente trascinato per le gambe, ed anzi ora vieni afferrato in ogni parte del corpo. Invano supplichi pietà: solo una risata ti risponde. Improvvisamente, il tuo persecutore lascia la presa. Ti alzi per un istante, ma non c'è più il suolo sotto i tuoi piedi! Cerchi disperatamente di ghermire l'aria, ma precipiti inesorabilmente sempre più giù. Nemmeno Zeus può salvarti da una morte inesorabile.

40

Fai una breve sosta, poi subito riprendi la marcia senza impedimenti fino ad Atene. Ora devi trovare la via per il palazzo, ma non sai come fare. Davanti a te stanno grandi case di pietra, le dimore di qualche signore della città, eppure non grandi abbastanza per essere la casa di tuo padre. Dall'altro lato, una fila di casette di fango e mattoni si snoda fino alla città.
Puoi continuare per questa via e girare a sinistra (**90**) oppure a destra (**580**). Oppure puoi chiedere a qualcuno la via per il palazzo (**426**).

41

Puoi comunque disarmarlo e condurlo alle autorità cittadine per sottoporlo al processo. Puoi prendergli l'ascia (ha POTENZA 5, e PROTEZIONE -3) e continuare il giorno dopo per la tua strada.

Vai al **263**.

42

Offri le tue preghiere ad Afrodite e subito dopo ti metti in viaggio per Atene, dove regna tuo padre. Ma la strada è dura, attraversa un vero e proprio deserto dove il sole batte incessantemente, cosicché dopo molte ore di cammino i tuoi piedi sono stanchi e la vista sempre più annebbiata. In lontananza scorgi un cavaliere solitario che viene al galoppo verso di te. Ti nascondi nel fossato finché sia passato (**30**), oppure continui normalmente (**107**)?

43

Allora il sacerdote sorride, ma quel sorriso ha l'effetto del gelo sui campi di grano dorato, che fa perdere il raccolto.

Vai al **126**.

44

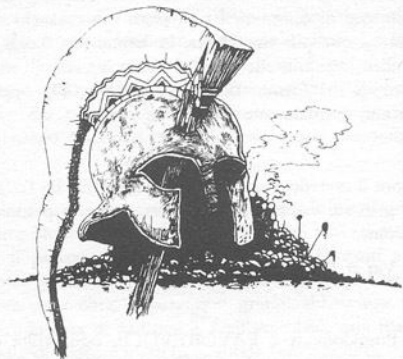
Se Poseidone ti è FAVOREVOLE, ogni volta che esce un 5 il tuo cavallo favorito avanza di uno spazio, se utilizzi 1 punto di ONORE. Se Poseidone, signore dei cavalli, è tuo protettore, allora il cavallo su cui hai puntato avanza di uno spazio ogni volta che esce un 5 senza che tu debba investire alcun punto di ONORE.

Ritorna al **391**.

45

Tirinto sembra così poco interessante quanto lo è stato il tuo viaggio sin qui. C'è qualche rissa tra ubriachi, ma non è cosa in cui immischiarsi per un eroe. Inoltre le fatiche del viaggio cominciano a farsi sentire nelle

gambe, e devi perciò riposarti. Cerca un posto per trascorrere la notte.

Vai al **200**.

46

«Alteo» ti dice, «io sono la tua protettrice, Era, e tu mi hai abbandonata così, senza nemmeno riflettere!» Guardi meglio e... è vero! sulla riva c'è la dea immortale, la regina degli dei. Allora ti affanni a ritornare alla riva, ma la dea parla ancora una volta: «Il dono che ti potevo offrire era quello di intercedere presso Zeus, ma ora, quando m'invocherai, non ti presterò ascolto a meno che tu non abbia compiuto un sacrificio in mio onore». Hai offeso mortalmente la dea, ed ora puoi essere salvato da Zeus solo una volta di più di quanto ti è concesso, ma soltanto dopo aver sacrificato (e tolto dal tuo punteggio) 6 punti di ONORE a Era.

Vai al **146**.

47

Le tremende cornate ti hanno ferito a morte, ma Zeus cura le tue membra lacerate. Ti sembra quasi di sentir parlare lo stesso re degli dei: «Ti ho salvato, Alteo, ma per meritare il dono della vita ora devi uccidere il toro».
Devi perciò continuare la lotta.

Se vinci, vai al **225**.
Se preferisci ritirarti, vai al **515**.

48

Talos si avvicina a grandi passi, pestando il mare così fragorosamente quanto un ariete che s'abbatte sulle porte di una città. Il gigante non può che aver la meglio su di te, ma noti che sul fianco destro ha come un segno circolare, come una specie di tappo. Forse è quella la parte da cui il suo icore, la sua linfa vitale,

fuoriesce! Ti butti nell'acqua; è bassa, ti arriva alla cintola, e rapidamente arrivi a fianco del gigante. Talos ha POTENZA (*) 14, PROTEZIONE 18. Puoi tentare di forzare l'apertura (**365**), oppure combattere contro Talos.

Se lo colpisci tre volte, vai al **617.**
Se ti arrendi, vai al **443.**
Se muori, vai al **174.**

49

Sotto di te si estende Atene, in tutta la sua magnificenza. Quanto più grande deve sembrare la terra a Zeus, dall'alto dell'Olimpo, eppure Atene dev'essere certamente la più bella fra le città, seconda solo al regno degli dei. Dappertutto ci sono templi, dedicati a tutti gli dei, segno della devozione degli Ateniesi agli Olimpi; ma il più grande è dedicato ad Atena. Al suo fianco c'è il palazzo di tuo padre. Il sole, che batte luminosissimo sulle pareti, asciuga la pioggia di poco fa. Ti precipiti lungo la collina, smanioso di giungere finalmente alla meta.

Vai al **236.**

50

Il volto di Egeo si fa improvvisamente serio. «Sei venuto in un momento propizio, figlio, perché su Atene grava da tempo un tremendo destino. Ogni anno, infatti, dobbiamo inviare a Creta sette giovani e sette fanciulle per saziare la spaventosa ingordigia del Minotauro. Ma tu, figliolo, sarai il nostro emissario: ti invierò a Creta con dei doni e un messaggio per il re Minosse. Gli chiederai di far cessare questo terribile

tributo, in cambio di oro e di argento. Di questi ne abbiamo in gran quantità, mentre Atene ha molto bisogno dell'inestimabile fiore della nostra gioventù. Se non accetterà, riferiscigli che allora muoveremo guerra contro Creta». Il generale Eketone, un uomo brusco dalla lunga barba, aggiunge: «E ci porterai tutte le informazioni che potrai, semmai il peggio dovesse accadere». Tuttavia dai suoi occhi iniettati di sangue si può intuire che è proprio nel peggio che egli spera. «Vieni» continua Egeo, camminando fino all'ingresso della grande sala, «adesso stilerò i documenti». Aspetti nella sala finché Egeo abbia finito di compilare i documenti (**364**)? Oppure lasci i nobili ateniesi lì radunati per seguire tuo padre (**123**)?

51

Sulla strada che porta fuori dalla città arrivi ad un crocicchio. Proprio nel mezzo c'è la statua trifronte di Ecate, la regina degli inferi e dea della notte. Ognuna delle sue tre teste guarda in una diversa direzione. In una delle sei mani tiene un cucciolo nero, color dell'ebano, dalla testa mozzata, in un'altra una torcia. Puoi passare alla sua destra, verso Eleusi (recati all'**86**) oppure alla sua sinistra, verso Delfi (recati al **478**).

52

Resti sveglio per un po', e pensi a quanto ancora ti resta da viaggiare. Dopo aver lasciato Trezene hai molto peregrinato, e molte cose hai conosciuto, eppure il tuo compito non è compiuto nemmeno per metà, e sai che tanto tempo passerà prima che le parole di Ermes cessino di echeggiare nella tua mente. Finalmente, cadi preda del sonno.

Vai al **411.**

53

Non c'è speranza. Siete rimasti soltanto in due aggrappati ai rottami alla deriva. Ma il tuo compagno improvvisamente si lascia sfuggire la tavola a cui s'era stretto e scivola nelle profondità del mare per mai più riemergere. Senti che le forze stanno per mancarti, stai per cedere e quando decidi di cedere la tua anima all'Ade, ecco che compare il tuo protettore a offrirti soccorso se gli dimostrerai la tua fede. Per salvarti devi sacrificare 4 punti di ONORE; ma se non lo puoi fare, la tua sola speranza è di pregare Zeus (se non lo hai già fatto). In entrambi i casi vai al **247.** Altrimenti il tuo corpo sarà costretto a galleggiare inerte, privato di umane attenzioni e della sepoltura, e la tua anima vagherà, ombra senza patria, sulle rive del Lete.

54

Stanco ed incollerito getti il vaso contro un angolo, dove si frantuma in una miriade di pezzetti. Come sembrano lontani Creta e il labirinto! Incominci a battere sulla porta, gridando che ti lascino libero, ma le guardie non si muovono, e alla fine devi smettere. Forse il tuo protettore ti può salvare.

Vai al **569.**

55

Più veloce di una freccia scoccata contro il cervo in fuga, il dio t'appare e ti dice: «Alteo, sei in grave pericolo. Procuste, il taverniere, compie un rito raccapricciante per adattare gli avventori ai suoi letti, usando l'ascia per accorciarli se necessario! Nasconditi dietro la porta, così forse potrai sorprenderlo. Ma sbrigati!»

Vai al **272.**

56

Tutt'a un tratto ecco un lampo accecante, poi scopri che non vedi più. Urli dal dolore, come un uccello trafitto in volo prima di cadere. Poi braccia robuste ti afferrano da dietro e ti trascinano via rapidamente. Spesso inciampi, e per questo vieni spinto avanti rudemente.

Vai al **39.**

57

Sopravanzi molti altri gruppi di pellegrini ma non ti fermi a parlare con loro, per non perdere tempo e arrivare prima possibile alla meta. Per questo non badi nemmeno agli ostelli che costeggiano la via a intervalli regolari, dove potresti trovare un po' di riposo dalle fatiche del viaggio. Ormai sei vicino a Delfi, a giudicare dal crescente numero di pellegrini sulla via, tanto che c'è sempre qualcuno davanti a te. Cala la notte mentre ti avvicini alla città di Cirra.

Vai al **339.**

58

Mediti per un po' sulla funzione che può avere l'acqua nella cerimonia:

Se decidi di berla, vai al **435.**

Se decidi di usarla per spegnere la fiamma, vai al **306.**

Se decidi di versarla sul grano, vai al **101.**

Se decidi di aspergere la folla, vai al **27.**

59

Saluti i marinai dai muscoli possenti e spieghi loro il tuo piano. Un marinaio ha una lancia dalla punta ricurva con cui si possono uccidere le mucche, troncando le loro vite prive di coscienza. Se decidi di far questo, vai al **535.** Altrimenti potresti tentare di combattere disarmato contro una mucca. Se lo fai, vai al **565.**

60

Adesso Era ti è FAVOREVOLE. Ricevi 2 punti di ONORE e vai al **294.**

61

Mentre perquisisci la casa, trovi un pettorale (PROTEZIONE 2).

Vai al **263.**

62

Per un momento la folla s'arresta. Vedendo la loro indecisione, decidi di esortarli a risparmiare i due: «Non macchiate la città di una azione così ignominiosa» gridi. Allora la folla capisce che tu sei un grande eroe e presta ascolto alle tue parole; si disperde in silenzio la-

sciando liberi gli stranieri. I due ti ringraziano di cuore, affermando che se ne andranno subito via da Atene in cerca di una città più ospitale.

Vai al **394.**

63

Gridando «al ladro!» ti precipiti contro i malfattori, ma si tratta di gente di poco valore, e quando arrivi al baracchino ce n'è rimasto uno solo, che era inciampato sulla frutta sparpagliata al suolo in quel trambusto. Il tuo colpo va a segno e il ladro resta a terra, FERITO. Egli ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 10.

Se lo hai FERITO GRAVEMENTE, vai al **438.**
Se ti arrendi a lui, vai al **149.**
Se muori ma sei salvato da Zeus, vai all'**86.**
Se ti ritiri, vai all'**86** (ricorda che quando decidi di ritirarti perdi 1 punto di ONORE; se poi il tentativo di ritirata ha successo, prendi 1 punto di INFAMIA).

64

Deciso a sventare una così malvagia congiura, ti fermi per un momento a riflettere sulle possibilità che ti indicano Lachesi, dall'animo spietato, e le sue sorelle. Puoi andare a palazzo e avvertire il re della congiura nei suoi confronti (vai al **506**).
Oppure puoi cercare di opporti tu stesso ai cospiratori (vai al **372**).

65

Tuttavia non c'è nulla di cui aver paura. Nessuno ti nota, ma perdi 1 punto di ONORE per essere stato così timido, al contrario di tuo fratello, eroe aperto e generoso. Torna al **45.**

66

Mentre proseguite, la donna si rivela essere la dea Afrodite: «Sei un bravo giovane, Alteo» ti dice la dea con un sorriso. «Hai confidato nella bellezza» continua Afrodite, scuotendo con grazia i capelli «perciò ti premierò. Per vendicare la morte di tuo fratello dovrai viaggiare molto, sino a Creta. Lì dovrai prima di tutto cercare Arianna, figlia del re Minosse, che ti aiuterà nella tua impresa. È una fanciulla dolce e anche bella, sebbene non quanto me. Puoi fidarti di lei. Ora ti condurrò fino a Tirinto, dove ci riposeremo. Mi resta da darti ancora un'informazione importante, ma lo farò quando saremo più a nostro agio». E poiché s'accorge che sei confuso, in preda a mille dubbi senza risposta, ti rassicura con una carezza sulla spalla e un irresistibile sorriso, dicendo di rilassarti.

Vai al **154.**

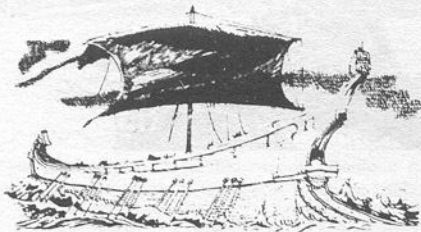
Mentre ti passa accanto, afferri la sua criniera dorata e gli monti in groppa. Il cavallo s'imbizzarrisce e comincia a galoppare selvaggiamente lungo la riva. Trovi molta difficoltà a domarlo, ma alla fine ci riesci. Allora scorgi un vecchio fermo sulla riva, vestito di blu marino e alghe; «Bravo» ti dice «mi sei piaciuto. Io sono Poseidone, dio dei mari, ma anche signore dei cavalli. Ti ricompenserò per la tua abilità: il mare non sarà più un pericolo per te. Puoi continuare il tuo viaggio con la mia benedizione, anche se non posso concederti il coraggio di tuo fratello o la saggezza di tuo padre». Dopo che Poseidone ha detto questo, il cavallo si lancia al galoppo verso il suo divino padrone e poi nel mare. Non hai nemmeno il tempo di renderti conto di quel che sta succedendo che ti ritrovi a lottare nell'acqua per non affondare. Se Poseidone non è il tuo protettore, da adesso ti è FAVOREVOLE. Prendi, comunque, 3 punti di ONORE. Pieno di sacro timore per l'apparizione del dio marino, viaggi fino a Crommione, oltre Cencree.

Vai al **100.**

68

Il capitano della nave è un ometto dal volto segnato da venti e tempeste, che prontamente accetta la tua offerta in denaro. «Partiremo fra due ore» ti risponde «e non aspettiamo nessuno». Prima di partire fai una passeggiata lungo il fronte del porto, guardi i vascelli dipinti con allegri colori scaricare le merci di lontanissime regioni: il papiro dall'Egitto, il grano dal Mar Nero, i vasi da Creta. Ma è tempo di tornare alla nave e corri facendoti largo fra la folla. Mentre sali a bordo scorgi gli altri passeggeri fare le loro preghiere al dio del mare. I marinai prendono posto ai remi. Ti lasci cadere su una scomoda panca e la nave inizia a scivolare sul mare. Nonostante l'assembramento di prima ora ci sono solo pochi passeggeri.

Vai al **348.**

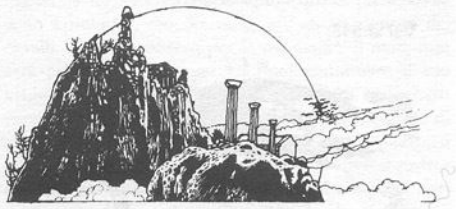
69

Prendi 1 punto di INFAMIA per non aver difeso l'onore di tua madre Etra.

Vai al **134.**

70

Il mattino seguente un uomo irrompe nella locanda e ti sveglia. Il terrore è scolpito sul suo volto: «Il re è morto! Colpito a tradimento! Morto nel vigore dei suoi anni, come un albero possente abbattuto dal boscaiolo, che prima era un esserino minuscolo sotto la

sua ombrosa chioma». Prendi 2 punti di INFAMIA per non essere riuscito a prevenire questo folle gesto e fuggi dalla città il più presto possibile.

Recati al **134.**

71

Ti rivolgi in preghiera ad Ares e subito il dio appare, avvolto da una nube acre e pungente. «Hai scelto me» ti dice. «Ottima scelta. Sono il dio della guerra; sono il più forte. Tra noi niente sottigliezze, niente giochi di parole… Allora dimmi… ah, vedo, vuoi Cnosso, vuoi uccidere il Minotauro. Va' allora e che la forza sia con te! Lo so, è un po' fuori moda: ma i vecchi sistemi sono i migliori!»
Puoi aggiungere 2 punti alla tua POTENZA umana tutte le volte che tiri i dadi in combattimento. Ora puoi incamminarti verso Atene, dove regna tuo padre.

Vai al **2.**

72

Segui furtivamente il vecchio, stando attento a non farti notare. Raggiungi la tenda e ne scosti un lembo.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al **521.**
Altrimenti vai al **56.**

73

Adesso è ormai pomeriggio e i raggi del sole si fanno meno cocenti. L'attività della gente è rallentata. Passi accanto ad una nicchia dedicata al tuo dio protettore, dove molta gente sta pregando. Lì vicino c'è un vecchio mendicante timoroso, che benedice i passanti che prestano attenzione alle sue suppliche. Egli ti chiede aiuto: cosa fai, vai dal mendicante e gli doni una moneta (**233**)? Oppure prosegui per la tua strada verso Cleone (**536**)?

74

Fai un ultimo tentativo per convincere la guardia a lasciarti andare: «Manda un messaggio al re e alla regina» gli dici «e loro ti diranno che sono veramente Alteo e non un impostore».

Vai al **241.**

75

Meravigliato per l'atteggiamento del re nei confronti di un figlio di re, a malapena ti trattieni dal far resistenza mentre le guardie ti conducono giù nel granaio. L'ambiente è umido e buio, dappertutto ci sono cumuli di grano per l'inverno a venire. Ti addormenti, ma il tuo sonno è agitato dagli incubi di un destino sfavorevole. Così, il giorno seguente sei rassegnato al peggio.

La porta del granaio s'apre lentamente ed entra il re in persona, grondante di sangue: in mano ha la testa mozzata di un cospiratore. «Mi hai salvato la vita!» tuona la sua voce. «Non ti dimenticherò. Vieni ora ad unirti alle gioie della nostra festa».

Vai al **310.**

76

La sollevi ma, mentre stai per gettarla tra i flutti rabbiosi, scopri che non riesci quasi più a muoverti. Il suo peso ora sembra enorme e devi adagiarla sulla riva del fiume. E quando la guardi meglio t'accorgi che non si tratta di una strega, ma della sposa immortale di Zeus, di Era dalle bianche braccia.

Allora la dea ti rimprovera: «Tratteresti forse così tua madre? Agiresti così a Trezene? No, non credo. D'ora

in poi sarai solo, e questo non ti piacerà, ne puoi essere certo!» In un bagliore accecante la dea scompare.
Devi prendere 2 punti di INFAMIA. Se Era è tua protettrice non ti aiuterà quando l'invocherai, a meno che tirando un dado tu non faccia più di 3 punti. In questo caso la preghiera ti costerà 2 punti di ONORE. Se la dea invece non è tua protettrice, essa ti è SFAVOREVOLE.

Vai al **294.**

77

Il vecchio cammina lentamente e ti conduce per ampie strade, soleggiate e ben tenute, oltre il tempio di Atena, protettrice della città. Tuttavia il vecchio sembra ora portarti lontano dalle vie principali, lontano dai luoghi pubblici e dall'Acropoli. Alla fine il mendicante si ferma e ti indica: «Ecco, ecco il tuo palazzo. Che tu possa goderne!» E con tuo grande stupore comincia a ridere istericamente e, con un'agilità che smentisce la sua venerabile età, saltella via per un viottolo. Prendi 1 punto di INFAMIA per essere stato giocato così.

Vai al **334.**

78

Nemmeno l'ancella di tua madre avrebbe deviato al cospetto di gente di rango inferiore, di contadini che zappano il terreno e si guadagnano il pane fondendo il bronzo. Il tuo è davvero un atto vergognoso. Prendi perciò 2 punti di INFAMIA. Alla fine la folla ti sorpassa e puoi notare che l'oggetto che trasportano è il cadavere di un bell'uomo dai capelli castani, sventrato da un colpo di spada. Prosegui verso l'Acropoli (al **230**).

79

Proprio mentre stai per intraprendere la tua eroica impresa noti che ogni mucca porta un marchio, un tridente, simbolo di Poseidone, sulla fronte. Evidentemente questa è la mandria del dio e ucciderne un capo significherebbe suscitare la sua ira. Perciò gridi ai tuoi compagni di non compiere una tale azione. Sollevato, e tuttavia privato di quell'alimento, ritorni alla nave.

Vai al **595.**

80

Non appena hai impugnato la lancia un gruppo di Amazzoni, una ventina o forse più, ti circondano. Erano loro a disturbare il silenzio della notte con i loro movimenti, attratte com'erano dalle tue grida. Spieghi nervosamente che sei un ambasciatore di Egeo, che devi vedere la regina e che le stai portando un dono di pace. Scortato dalle Amazzoni, spinto anzi dalle loro lance, arrivi ad una tenda più ampia e capace delle altre.

Vai all'**8.**

81

Non devi essere così avido. Perdi 2 punti di ONORE e vai al **263.**

82

«Un momento, amici» esclami, «forse voi potete aiutarmi. Non so da dove veniate, ma io devo viaggiare attraverso il mare color del vino fino a Creta. Se la vostra patria è forse Naxos baciata dal sole o la sacra Delo, o forse la gentile Citera, o qualche isola lontana, vi prego, allora, parlatemi della vostra terra». I loro volti, a queste parole, s'accendono d'un sorriso beato, come se le corde del loro animo fossero state toccate dal ricordo di un luogo paradisiaco. «Veniamo proprio da Creta» ti risponde uno dei due. «Veniamo dalla terra di Minosse, e ci torneremmo volentieri. Prima, però, dobbiamo viaggiare fino a Delfi, dall'oracolo di Apollo. Se tu vai a Creta rivolgiti pure alla figlia di Minosse e dille che ci conosci. Il mio nome è Eliduros».

I due Cretesi fanno un ampio gesto di saluto ed escono dalle porte di Atene per il loro lungo viaggio verso Delfi.

Vai al **394.**

83

Urlando per il tremendo dolore Tisifone fugge nella macchia a cercar riparo. Le sue demoniache sorelle la seguono, perché non hanno fegato per un tale combattimento. Ma, prima di dileguarsi, ti urlano all'unisono: «Che tu sia preda dell'angoscia, che ti assalga il terrore fino a farti schiantare il cervello quando ci incontrerai nuovamente!» Poi svaniscono nel freddo cielo notturno. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver attaccato delle divinità, ma anche 2 punti di ONORE per esserti dimostrato prode in combattimento. Le Furie tuttavia ora ti sono SFAVOREVOLI.

Vai al **501.**

84

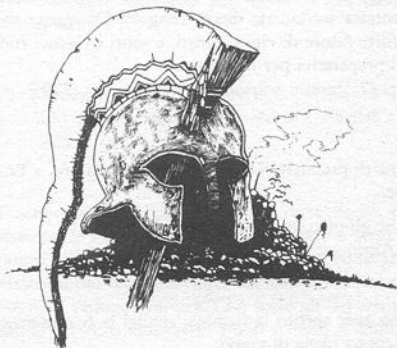
Lachesi è una delle tre Moire. Ha due sorelle, Cloto e Atropo. Perdi 1 punto di ONORE per non averlo saputo.

Torna al **64.**

85

Riempi il calice e trovi il vino veramente eccellente.

Vai al **561.**

86

Eleusi, il più bel fiore del giardino attico dopo l'orgogliosa Atene; Eleusi, sede dei misteri consacrati a Demetra, splendente perla che brilla col suo occhio gentile sulla dorata Salamina! Eleusi, dove ora ti trovi, Alteo, proprio nel mezzo dei fasti della dea del grano, Demetra dagli occhi splendenti, signora della terra e di tutti i frutti che la terra produce. Ti muovi lentamente tra la folla radunata devotamente nel momento più atteso, quando Persefone, spirito della primavera, ritorna alla terra e fa così rifiorire la vita.

Vai al **416.**

87

Il guardiano sembra conoscere questo nome, sei fortunato. Però non ti lascia entrare, anzi ti rimprovera per essere venuto all'ingresso principale e ti manda ad un'entrata secondaria dietro l'angolo. Da questa viene un forte odore di cibi cucinati, e senti i classici rumori di preparativi per una festa.
Bussi (7) oppure entri subito nella cucina (**270**)?

88

Prima di prendere il mare devi fare un'offerta a Poseidone.

Se gli offri una preghiera, vai al **194.**
Altrimenti, vai al **348.**

89

Dopo aver spento la fiamma, rivolgi la tua attenzione alla coppa piena di grano.

Se mangi il grano, vai al **269.**
Se bruci il grano nel braciere, vai al **404.**
Se getti il grano nell'acqua, vai al **4.**
Se spargi il grano tra la folla, vai al **32.**

90

Cammini ancora un po' e finalmente giungi su una strada che conduce nel cuore della città. Ti rendi conto che avresti fatto meglio a chiedere alle guardie alle porte di Atene la via per il palazzo. Ti avvii per quella strada, ma ti accorgi che c'è una gran folla attorno a due uomini, stranieri a giudicare dalle tuniche che portano intessuta l'immagine di un'ascia bipenne. Sembra che li stiano per lapidare.
Cosa fai, ti volti e continui per la tua via, perché sei anche tu straniero e non vuoi intrometterti (vai al **394**)? Oppure intervieni per salvare i due dalla folla (vai al **489**)?

91

Puoi investire 3 punti di ONORE per l'aiuto di Atena (**405**), oppure perdere 1 punto di ONORE e andare al **325.**

92

Finalmente giungi ad un ostello dove decidi di trascorrere la notte. Il tuo sonno è agitato e senti strani dolori alle braccia e alle gambe. Molte volte credi di vedere il tuo dio protettore, ma, quando cerchi di parlargli, la visione svanisce. Che forse gli dei stiano cercando di dirti qualcosa? Puoi sperare soltanto che l'oracolo abbia una risposta. Il giorno dopo, perciò, ti

prepari per andare a Delfi, smanioso di risolvere quest'enigma.

Recati al **511.**

93

Ti fermi alla vista della nicchia per pregare il tuo dio protettore. Per un istante puoi quasi sentirne la presenza, come se ti spingesse a continuare il tuo viaggio fino alle sponde di Creta. Prendi 1 punto di ONORE per la tua devozione e torna al **73.**

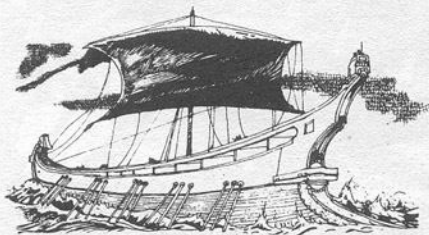
94

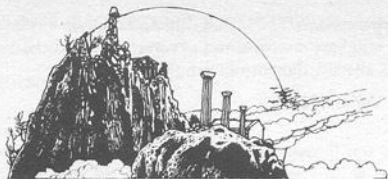
La gente si accalca in una vicina locanda, e tu con essa. Dappertutto c'è odore di vestiti bagnati e il pavimento è zuppo. Ti scaldi accanto al fuoco e, poiché non hai denaro per pagarti da bere, devi accontentarti di ascoltare i frammenti di conversazione che riesci a cogliere. Da questi, forse, potrai ricavare qualche utile informazione.
«... sembra che sia stata nominata ancor prima che l'altra lasciasse ..»; «... ma all'ultima gara si sono dati dentro, tutti quanti, e han preso fuoco. Sono morti in due ..»; «... si dice che sia la regina stessa a farsi il vino; dicono che è meraviglioso ..»
Qualcuno si spinge fino davanti a te, accanto al fuoco.
È cessato di piovere e la locanda si svuota lentamente.
Anche tu esci nel sole della sera.

Vai al **198.**

95

Quando sarai impegnato in combattimento tocca questa verga, ed essa si trasformerà in una lancia dal lungo manico (POTENZA 6, PROTEZIONE 0) che potrai scagliare contro il tuo avversario; dopodiché ritornerà alle sue dimensioni primitive.

Vai al **492.**

96

Lasci Atene per andare verso est, a Maratona, ma cammini lentamente e con circospezione per non farti sorprendere dal toro. Passi per molti villaggi ma non ne noti nemmeno i nomi mentre attraversi il dolce e ondulato altipiano.
Giunge il crepuscolo e finalmente scorgi Maratona, oltre la piana, a quasi un chilometro di distanza.
Continui per la città e chiedi agli abitanti come puoi trovare il toro per ucciderlo (**201**), oppure resti dove sei, sperando di scorgere da qualche parte la bestia (**397**)?

97

Ma come ti volti per fuggire vieni circondato e catturato da una banda di Amazzoni. Trascinandoti a forza, ti portano fino ad un palo piantato nel terreno e lì ti tolgono tutte le armi e ti legano. Ora non puoi far altro che attendere il combattimento e stare a guardare, senza poter intervenire; così come i poveri mortali guardano inermi gli dei mentre giocano con le sorti degli uomini, incuranti delle loro suppliche.

Vai al **150.**

98

Hai contratto la peste e sei ridotto in pessime condizioni. È una fortuna che tu riesca persino a sopravvivere, perché per giorni e giorni giaci in preda a febbri altissime, maledicendo il giorno in cui hai fatto infuriare il dio guaritore. E le tue preghiere agli dei non vengono ascoltate. Finalmente un giorno riesci ad alzarti, ma sei debolissimo, e finché non avrai raggiunto

Atene rimarrai sempre FERITO (a meno che a questa condizione non si aggiungano altre ferite). Mentre stai per metterti in cammino ti appare la dea Atena.

Vai al **213.**

99

Il carro al comando perde controllo, urta contro il muro e precipita tra la folla. Gli altri carri, incapaci di frenare in tempo, finiscono uno sull'altro come onde del mare. Ruote e pezzi di legno volano dappertutto, gli spettatori atterriti e urlanti si danno ad una fuga precipitosa. Molti rimangono al suolo, travolti dalla calca, altri giacciono in una pozza di sangue, feriti dai frammenti dei carri. Nel panico la folla travolge tutto, urne, recinzioni, protezioni, bracieri. Subito si propaga un incendio. Barcollando riesci ad allontanarti dai rottami del tuo carro in fiamme e noti che due cocchieri sono morti. L'auriga giallo è salvo. Alcuni spettatori cercano di salvare i cavalli superstiti dalle fiamme, ma inutilmente: il fuoco non permette di avvicinarsi ai poveri animali.
Ti trascini via da quell'inferno. Prendi 5 punti di INFAMIA per aver causato lo scontro, e 5 punti di ONORE per essere riuscito a salvarti da quel disastro. Al momento in cui raggiungi la locanda, l'incendio è stato domato, e puoi così trascorrere la notte al sicuro. Il giorno seguente lasci la città rapidamente e alla chetichella, per andare ad Atene.

Recati al **474.**

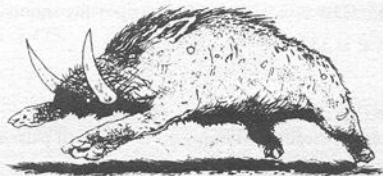
100

A Crommione vedi della gente, vicino a una taverna illuminata, che scappa in tutte le direzioni. Il panico e il terrore è nei loro occhi. Cerchi di afferrare un uomo, ma costui si divincola e fugge via, per niente disposto a fermarsi. «Il verro!» urla, mentre sta scappando. A questo grido tutti gli altri lo seguono in una fuga precipitosa, via dalla zona del porto. Ti giri per vedere cosa succede e lì, fermo e minaccioso, c'è un rosso, enorme verro. Bava alla bocca si muove contro di te, evidentemente pronto a caricarti.
Fuggi via veloce come Ermes dai calzari alati (**493**)?
Oppure decidi di affrontare il verro (**176**)?

101

Versi un po' d'acqua sul grano, formando così una poltiglia scura sull'altare. La folla sembra infastidita dal tuo gesto. C'è persino qualche urlo inferocito contro di te.

Vai al **120.**

102

Hai preso tutte le tue armi e, prima della battaglia, ti raccogli per pregare il tuo dio protettore. Poi sali su una torre un po' più alta, all'estremità delle mura, per osservare il campo di battaglia. Le opposte schiere degli Ateniesi e delle Amazzoni si sono disposte allo scontro, stendardi al vento; per un attimo c'è un silenzio di tomba, poi, improvviso, lo scontro violento, come due fiumi in piena da due opposti versanti si riversano l'un contro l'altro nell'impeto furioso delle loro acque, mentre lontano, sulle montagne, i pastori ascoltano impauriti e stupefatti il tuonare delle acque. Tale è il clamore e l'urto dei due eserciti. Ti precipiti sul campo, bramoso di battaglia, e a rapidi passi ti precipiti sul nemico, come un leopardo sulla preda. Subito un manipolo di Amazzoni si avventa sul gruppo di Ateniesi a cui ti sei unito. Esse hanno i capelli intrecciati con fili d'oro e d'argento, e i corpi rivestiti di pelli, e sono armate di lance mortifere.

Attacchi l'Amazzone che indossa la pelle di leone (**353**), quella con la pelle di leopardo (**124**), oppure quella con la pelle d'orso (**262**)?

103

Scende la notte e tu sei stanchissimo. Alla fine cadi a terra e ti lasci andare a un lungo, riposante sonno.

Vai al **237.**

104

Il vecchio cammina avanti, zoppicando un po', e ti fa un cenno: «Seguimi, ti mostrerò la via per il palazzo».

Vai al **77.**

105

Sborsi l'ultima delle monete che ti aveva dato tua madre quando lasciasti i verdi pascoli di Trezene. Ora ti dirigi verso Cirra, ma prendi 1 punto di INFAMIA per aver ceduto a quelle vergognose minacce.

Recati al **92.**

106

Non riesci a leggere molto, eccetto una rima che dice di aiutare gli zoppi, aiutare i serpenti marini e non mangiar carne a Milo. Improvvisamente un rumore ti costringe a uscire in fretta, e per non essere scoperto corri verso il porto. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **475.**

107

«Ehi, straniero!» ti dice con fare mellifluo. Si tratta di una donna, e molto bella. «Sembra che tu abbia fatto molta strada. Sei stanco? Vuoi un passaggio? Dai, salta su che ti posso dare un po' di conforto. Bene, tienti

stretto e andiamo». Se accetti, vai al **66**; ma se rifiuti il passaggio, vai al **135.**

108

«Padre!» dici a Egeo, e ti rendi conto che è la prima volta che ti rivolgi a lui con questo nome. «Padre, c'è un modo in cui oggi possiamo evitare il buio sentiero della morte. Oggi forse i guerrieri di Atene potranno indossare con orgoglio gli elmi piumati, e tuttavia non morire. La causa dell'inimicizia fra noi e le Amazzoni infatti è null'altro che una spilla dorata, sacra ad Era. Renderla alle donne guerriero non è una cosa disonorevole, e ci permetterà di evitare la tremenda ira del dio dell'odio. Nessun bene può venirci dal tenere ancora quella spilla».
Egeo ti ringrazia di cuore, chiamandoti figliuolo. È stanco della guerra e non ha alcun desiderio di combattere contro le Amazzoni. Corre subito nella sala dei tesori e vi ritorna con la spilla. «Vai» ti dice, «e restituiscila ad Antiope, sì che possa esservi pace finalmente tra i nostri popoli».
Vai all'accampamento delle Amazzoni armato di tutto punto (**573**)?
Oppure, in segno di pace, non indossi alcuna arma (**367**)?

109

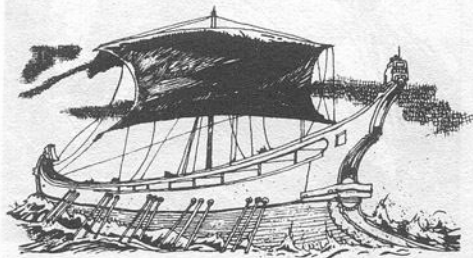
In questa zona della città le case sembrano più grandi. Vicino a una di esse c'è un cane alla catena. Vai avanti con circospezione, perché non sai fino a dove il cane può muoversi.

Vai al **15.**

110

Prendi 6 punti di ONORE per aver vinto. Indichi ai banditi, ora disarmati, di scendere le scale. L'oste ti nota e sembra sul punto di dire qualcosa, ma quando vede i banditi si allontana in fretta a servire alcuni avventori, contadini e pastori che bevono pigramente al sole mattutino, prima di attendere ai loro campi e alle greggi. Tu prosegui per il tempio. La strada è tortuosa e ai suoi lati gli alberi ondeggiano placidi le loro chiome alla brezza. I banditi ti conducono fino al tempio. Ti fermi ad ammirare estasiato le alte colonne, ancor candide e mai macchiate dal segno di Cronos, il dio che tutto eguaglia nella sua incessante distruzione. Ma un rumore improvviso ti distoglie da questa estatica visione e ti volti a controllare dove sono i banditi. Nessuna traccia, svaniti, senza possibilità di ritrovarli.

Vai al **216.**

111

Dopo un po' ti rialzi. Ti sei perso e presto sarà buio: già si può intravedere la luna tra le foglie del cespuglio. Ma da lontano s'odono suoni di flauto e acute risa. Piano piano t'avvicini alla fonte di questi rumori e una radura illuminata dai raggi lunari improvvisamente s'apre al tuo cospetto. Ti fermi ad osservare estasiato la scena che là si svolge: sono satiri e ninfe che s'abbandonano ad una sfrenatezza orgiastica.

Vai al **467.**

112

Sei sulla via per Delfi. Chiedi qui la strada per l'oracolo. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **511.**

113

Puoi offrirgli una delle seguenti cose, ammesso che tu le abbia:

la spilla a forma di spiga (vai al **610**);
la coppa dorata (vai al **246**);
la gemma che ti diede tua madre (vai al **288**);
lo specchio tempestato di diademi (**481**).

Se non possiedi nessuna di queste cose, o se non vuoi rischiare di perdere la scommessa, vai al **9.**

114

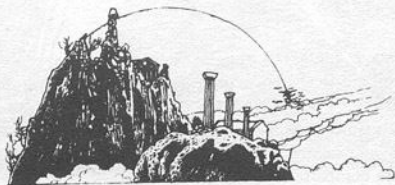
Vano è tentar di fuggire, avresti dovuto piuttosto confidare negli dei. L'odore di quel liquido immondo ti asfissia: puoi solamente pregare Zeus, che ti ascolterà soltanto se non l'hai ancora mai disturbato. Se Zeus può intervenire, vai al **144.** Altrimenti, Alteo mai più potrà combattere contro i banditi!

115

Un uomo, coperto da un'armatura, corre su per la scalinata e comincia a spingerti in mezzo alla folla dei pellegrini. Ti rendi conto di essere stato espulso dal tempio di Delfi. Perdi 2 punti di ONORE. Devi subito allontanarti da Delfi e proseguire per Tebe (**191**). Raccogli le armi dove le avevi lasciate.

116

Come giungi ad un incrocio, proprio sul limitare della città, noti un gruppo di uomini indaffarati attorno a un piccolo altare. Uno d'essi tiene in mano un falcetto di metallo rozzamente affilato, un altro un cagnolino nero come l'ebano che strilla spaventatissimo: due di loro lo mettono disteso sull'altare, mentre un sacerdote si prepara a colpirlo con il falcetto. Il sole, basso sull'orizzonte, crea delle ombre lunghissime che fan sembrare gli uomini dei giganti enormi.
Cosa fai, continui per la tua strada (**188**)?
Oppure intervieni per salvare l'animale (**576**)?

117

Offri le tue preghiere a Poseidone, dio del terremoto, ed infatti la terra inizia a tremare sotto i tuoi piedi. Come alzi lo sguardo lo spruzzo d'acqua dalla fontana prende la forma d'un vecchio dalla venerabile barba bianca. «Così tu sei Alteo» è Poseidone che parla. «Certo non sei nemmeno la metà di quel grand'uomo che era tuo padre. Nemmeno di tuo fratello; ma non importa. Offrimi le tue preghiere quando dovrai metterti per mare, però non seccarmi in altre circostanze». Strani modi hanno gli dei! Ti incammini verso Atene.

Recati al **2.**

118

Zeus, il portatore di vita, ti appare in visione e cura le tue mortali ferite. Sovrastato dalla sovrannaturale maestà del dio stai per venir meno, ma ben presto ti risvegli e le tremende ferite sono completamente sanate. Puoi ancora camminare! «Ah, se solo avessi impedito al dio del sonno di ottenebrare la mia mente, avrei potuto ascoltare gli avvertimenti degli Olimpi!» borbotti fra te.

Vai al **263.**

119

Benché gravemente feriti i due non appaiono disposti a cedere. Ti giri e capisci subito il perché: altre quattro guardie bloccano l'uscita e altre tre sbarrano l'accesso al palazzo. Senza speranza di farcela ti arrendi. Lasci che ti disarmino, ma sei molto scoraggiato.

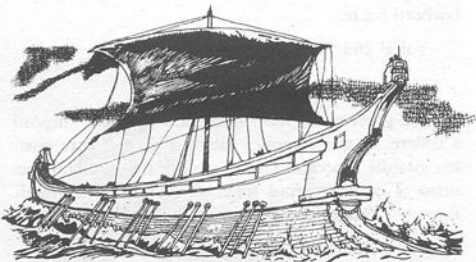
Vai al **459.**

120

La sacerdotessa balza avanti e parla nuovamente: «Cittadini, quest'uomo non è uno di qui. Come straniero non può conoscere il modo giusto di partecipare al rito». Poi, rivolgendosi a te: «Straniero, vai per la tua strada». La sacerdotessa non parla con tono di rimprovero, ma semplicemente invita un altro cittadino a partecipare al rito eleusino. Ti allontani e vai al **138.**

121

Prendi 1 punto di INFAMIA per esserti arreso. E comunque l'uomo non mostra pietà nei tuoi confronti: corre il terrore nelle tue membra, che stanno per essere dilaniate dalla spada del tuo nemico. Apollo non ti può difendere, e nemmeno da Zeus ti può venire alcun aiuto. La spada del nemico ti toglie per sempre la vita dal corpo.

122

Il chiarore della lampada dello sconosciuto che si avvicina ti permette di vedere, con tuo grande orrore, che sul tavolo ci sono proprio i documenti stilati da tuo padre per il re Minosse. Non può che esser stato il capitano, mentre il suo cervello era annebbiato dal vino. Raccogli i documenti e scappi fuori. Per un istante incroci lo sguardo cupo dell'oste, ma con sua gran sorpresa non ti fermi e corri a perdifiato verso il porto. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **575.**

123

Il corridoio conduce ad una sala grande e vuota. Passata questa c'è uno studiolo, il cui accesso è celato da tende di seta. Qui tuo padre compila i suoi editti, o, per meglio dire, li fa compilare ai suoi scribi. Ma questo è un documento riservato, e sarà lui stesso a compilarlo.

Vai al **155.**

124

L'Amazzone che indossa una pelle di leopardo ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 15.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **572.**
Se ti ritiri, vai al **97.**
Se ti arrendi, vai al **376.**
Se FERISCI GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **366.**

125

Getta un dado. Puoi investire il numero uscito come punti di ONORE in favore di Poseidone. In questo

caso vai al **424.** Altrimenti devi affrontare il mare agitato senza aver pregato il dio delle tempeste. Vai al **257.**

126

Il sacerdote ordina a due robusti accoliti di muovere contro di te. I due ti vengono contro lentamente, con la chiara intenzione di buttarti fuori dal tempio di Apollo. Non volendo insozzare il tempio di sangue umano, oltrepassi coraggiosamente i portali, raccogli le tue armi ed esci, prendendo la via per Tebe.

Recati al **191.**

127

L'oste, ancora atterrito sebbene tu ti sia arreso, ti spinge fuori dalla locanda, senza badare minimamente alle tue ferite, e spranga l'ingresso.

Vai al **23.**

128

Prendendo in mano la sacra spilla ti rechi all'accampamento delle Amazzoni. Immediatamente ti rendi conto che non annunciare il proprio arrivo significherebbe fare la fine di colui che entrò nella tana del leone per togliergli una spina dalla zampa: fu divorato dallo stesso animale che avrebbe voluto salvare. Allora sollevi la spilla bene di fronte a te: è grande, quasi quanto una spada. Le Amazzoni che ti vedono non osano colpirti, perché significherebbe macchiare d'infamia la più preziosa reliquia della loro terra. Invece ti guidano fino alla tenda della regina, indicandoti la strada con le loro terribili lance.

Vai all'**8.**

129

Hai paura dei cani? E credi che oserebbero mordere un eroe? Perdi 1 punto di ONORE e vai al **15.**

130

Puoi raccogliere i loro coltelli (POTENZA 2), se desideri. Ora torna al **110.**

131

Puoi chiedere ospitalità a queste creature dei boschi (vai al **10**), oppure puoi continuare a camminare nell'oscurità della notte, nella speranza di arrivare prima o poi a Tebe (vai al **616**).

132

Bevi rapidamente dal calice, ma subito avverti uno strano sapore, inizi a sentire un soffocamento, non puoi più respirare! Il vino è avvelenato! Hai un ultimo sussulto prima di morire. Finiti sono i tuoi viaggi, finite per sempre le tue avventure, sarai costretto a va-

gare come un'ombra miserevole nel buio dell'Ade. Ma se puoi, prega Zeus che ti salvi. Se lo puoi fare, dopo un po' rinvieni dal tuo torpore e ti ritrovi ancora a tavola, con una folla che ti circonda. Ma la regina se n'è andata.

Recati al **170.**

133

La dea dagli occhi splendenti è appena svanita, ma subito ritorna, questa volta senza la ragazza. «Che sciocca» geme scherzosamente la dea, «l'immortalità fa proprio dimenticare le cose. Cosa dovevo dirti? Ah sì! Quella cara ragazza, Arianna. No, no, non è questo...» Aggrotta le belle sopracciglia: «Beh, pazienza!» Poi dà un colpetto vezzoso ai capelli e si volta per svanire. Prima porta la dolce mano alla bocca e si mette a ridere graziosamente. «Ah, sì, ecco».
«Ecco cosa?» chiedi, un po' spazientito.
«O me lo chiedi gentilmente o non te lo dico!» ribatte la dea.
Stanco, ma senza saperne niente di più, vai verso Eleusi, ancora stupito dai modi della dea dalle meravigliose braccia.

Recati all'**86.**

134

Lasci finalmente Tebe e ti incammini verso Acarne. Di tanto in tanto ti superano i lenti carri dei contadini, la strada è dissestata e piena di buche, i campi ai lati sono inondati dai torrenti in piena. Un tronco abbattuto sbarra la via, ma puoi scavalcarlo facilmente e presto raggiungi la collina ai piedi di Acarne. La stra-

da è faticosa ma fortunatamente non c'è neve. Mentre sali il vento inizia a soffiare più freddo e prendi a tremare leggermente. Ma per fortuna hai compiuto il tragitto e sei quasi alle porte della città, appena appena visibile nel crepuscolo.

Vai al **116.**

135

«Sciocchino!» ti rimprovera. «Sono Afrodite, la tua dea preferita». A queste parole la dea si rivela in tutto il suo fulgore. «Non essere così timido, sciocchino. Fatti perdonare, vai a Creta». Si passa la mano fra i capelli, come per pavoneggiarsi un po', poi ritorna a te: «A Creta troverai una fanciulla di nome Arianna. Salvala. Vai ora ad Atene, vai alla casa di tuo padre. E ricordati che sono la tua protettrice e che devi adorare la bellezza, e non fuggirla, perché un giorno ti potrà salvare».
Sta facendo buio e non vedi luce davanti a te. Perciò puoi decidere di riposarti a fianco della strada (**237**), oppure puoi continuare imperterrito a camminare (**103**).

136

Il toro ha POTENZA 10 e PROTEZIONE 18.

Se lo sconfiggi, vai al **282.**
Se ti ritiri, vai al **515.**
Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al **335.**

137

Ancora impressionato dal racconto del bardo, cammini celermente. Presto la strada si biforca: giri a sinistra in una strada costeggiata da povere abitazioni (**394**), oppure a destra, in un'area dove ci sono poche case (**109**)?

138

Ti lasci Eleusi alle spalle e imbocchi una strada costeggiata da olivi finché giungi ad un sentiero che confluisce sulla tua strada. Ora non sai più che via devi prendere, e ti fermi, nella speranza che qualche viandante ti indichi se devi andare avanti o girare a sinistra e prendere il sentiero. Sfortunatamente non arriva nessuno e perciò decidi di proseguire comunque.
Prendi il sentiero (**531**)?
Oppure continui sulla strada (**474**)?

139

Il guerriero somiglia in tutto e per tutto al tuo protettore, Ares.

Vai al **543.**

140

Quando è sera ti rendi conto che il vino era un po' troppo forte per te. Cerchi allora di alzarti, ma non riesci a muoverti. Le voci ti sembrano tanto lontane... in un attimo cadi in un sonno profondo.

Vai al **560.**

141

Riesci ad allontanare la barca dalle rocce. Allora la donna ti butta le braccia al collo e ti bacia sulla fronte. Proprio mentre ti stai per rallegrare, la donna svanisce e non ti rimane che nuotare verso la nave. Prendi 3 punti di ONORE e vai al **608.**

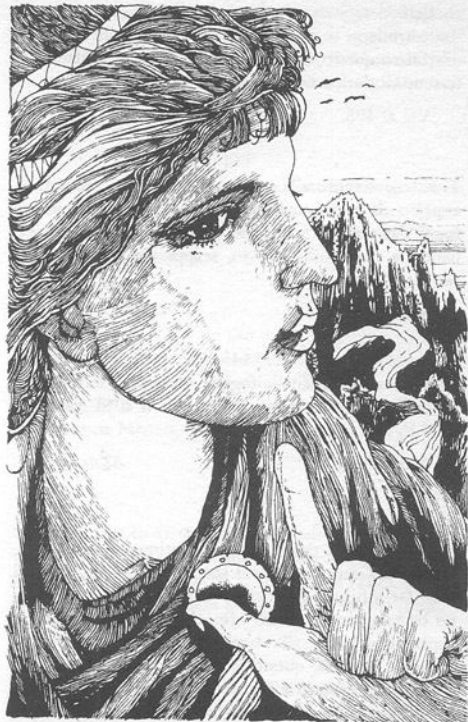
142

Alla fine raggiungi il porto di Atene, il Pireo. C'è una gran folla intenta a caricare e scaricare le merci che vengono dalle isole. Scorgi la tua nave, un grosso bastimento di pino robusto e ben temperato da mille tempeste, dalle vele nerissime e dai drappeggi anch'essi neri come l'ebano. L'equipaggio è vestito con abiti semplici.

Un ometto vestito di bianco ti chiama; è il capitano, che ti avverte che hanno rinviato la partenza per aspettarti, ma che devono affrettarsi, altrimenti la marea calante impedirà la partenza per altra mezza giornata. Allora ti precipiti a bordo: ti conducono sotto coperta dove trovi un posto per le armi, e poi sali a parlare col capitano.

Vai al **327.**

143

Ti precipiti in mezzo a una cascata di rocce e macigni, senza badare alla tua sicurezza, per raggiungere il posto dove sta il guerriero, ma non trovi nessuno. Il guerriero se n'è andato, e la pioggia di pietre è cessata. Ti hanno giocato, e ti gira la testa nella confusione degli avvenimenti. È rimasto solo lo zoppo, e sembra arrabbiato: «Tu hai salvato Ares, e non Efesto. Forse

volevi mettere in salvo la lancia e perciò non ti punirò. Però devi sempre aiutare gli zoppi e gli storpi, Alteo, altrimenti a me dovrai rispondere delle tue azioni!» Detto questo, il dio sembra inoltrarsi fin dentro il terreno di dura e nera roccia, e presto è svanito.

Vai al **495.**

144

Ti ritrovi accanto alla pestilenziale fontana, senza fiato e privo di armi e armatura. Prontamente rinvieni e fuggi dal tempio prima che i due ritornino. Inciampando e ruzzolando spesso, scappi via, nemmeno tu sai verso dove.

Vai al **536.**

145

Benché tu sia riuscito a fuggire, devi prendere 1 punto di INFAMIA. Inoltre Esculapio ti è SFAVOREVOLE, ora.

Vai al **536.**

146

Allora la regina degli dei così continua: «Recati al labirinto di Creta e mantieni sempre lucenti le tue armi. Non far infuriare Minosse e cerca di non essere troppo brutale con il povero Minotauro. Riposati molto, e soprattutto tienti alla larga da quella sgualdrina di Arianna. Ascolta, questo è ciò che devi fare: cerca il centro del labirinto e lì troverai tuo fratello. È morto, lo sai, però ha una spada. L'ha perduta là dentro prima di morire e sta arrugginendo: ora è solo un bell'ornamento per gli dei di rango inferiore. Comunque, quella è la spada che io diedi un tempo ad Egeo, e perciò ti sia cara. Ora muoviti, esci da quello stupido fiume!» Dicendo così la dea svanisce. Evidentemente è corsa all'Olimpo a vedere se Zeus tiene tutto a posto.

Vai al **294.**

147

Scappi giù, oltrepassando cane e statua, nell'oscurità di un cunicolo. Ma hai difficoltà ad andare avanti. Il vento e la polvere ti obbligano a chiudere gli occhi. Finalmente giungi all'uscita.

Vai al **585.**

148

Ti allontani dal tempio, pensando a cosa sarebbe accaduto se avessi salvato la fanciulla. Per aver respinto il richiamo della bellezza, Afrodite ti è SFAVOREVOLE. Esci da Megara e continui per Eleusi.

Vai all'**86.**

149

Sorpreso che tu ti sia arreso, il ladro ti dice: «Vedo che sei una persona assennata. Vieni con me, unisciti alla nostra banda». Accetti la sua offerta (**522**), oppure lasci il mercato e Megara per recarti ad Eleusi (**86**)?

150

Devi esserti addormentato, perché improvvisamente ti ritrovi circondato da un gruppo di guerrieri armati, e temi che sia la fine. Ma quando riapri gli occhi capisci

che sono Ateniesi. Vedendo che sei Alteo fanno chiamare un fabbro per liberarti. È chiaro che gli Ateniesi hanno vinto. Puoi ritornare al palazzo di Egeo, mentre l'argentea luna inizia la sua ascesa nel cielo e la cupa Notte pone i suoi domini sulla terra. Comunque devi prendere 2 punti di INFAMIA per essere stato catturato e umiliato dalle Amazzoni.

Vai al **441.**

151

Con terrore gli Ateniesi si rendono conto d'aver attaccato un eroe. Allora fuggono per i viottoli, incuranti delle mogli, e tentano di rifugiarsi in una taverna vicina. Altri li seguono, e alla fine anche la donna, il cui marito stava ricevendo gli onori funebri, ti dà un'occhiata di odio e fugge via.
Puoi avere solo 3 punti di ONORE per la tua vittoria, perché hai combattuto contro deboli avversari. Ora prosegui per l'Acropoli.

Vai al **230.**

152

Scendi verso Corinto, ma il sentiero di grezzo pietrisco ti costringe a camminare con circospezione. Sulla sinistra dei pastori fan pascolare le pecore e sulla destra, soprattutto quando sei un po' più vicino alla città, cominciano a passare alcuni carri che fanno la spola fra Corinto e Cencree.

Vai al **211.**

153

«Stupido!» ti grida Aletto, mentre cadi sulle ginocchia. «Stupido, combattere con le Furie! Ora non possiamo farti nulla, ma presto sulla terra non ci sarà posto dove potrai rifugiarti dalla nostra vendetta. Ti pentirai di esser nato!»
Oltre al consueto punto per esserti arreso, prendi ancora 1 punto di INFAMIA. Sappi inoltre che le Furie ti sono SFAVOREVOLI.

Continua al **167.**

154

Il cavallo della dea è veloce e presto siete a Tirinto. Scorgi l'insegna di una locanda: «Da Procuste». L'insegna è dipinta con colori allegri e la locanda sembra invitante, ma la dea scuote la testa: «Ho la mia piccola dimora, qui vicino. È molto carina».
Per strette viuzze giungete ad una casa appartata dalle altre. È molto grande e bella: il solo porticato è più ampio della casa in cui hai passato i tuoi anni; dentro, statuette blu adornano ogni alcova. «Quelle statuette mi rappresentano; ti piacciono? Ce n'è una proprio stupenda, ma le mancano le braccia poverina!» Entri e ti siedi. Chiedi alla dea di dirti quella importantissima informazione. «Più tardi» ti sussurra la dea.

Vai al **223.**

155

Egeo si siede accanto al tavolo. «Alteo» ti dice, «ci sono cose che devo dirti, ma che non posso far sapere ai nobili ateniesi e agli stranieri. Minosse è implacabile, e temo che mai accetterà il nostro nuovo tributo.

Ma se si potesse uccidere il Minotauro forse potrebbe essere indotto a considerare qualche altra soluzione, o addirittura pensare di essere troppo debole per attaccare Atene: si dice infatti che la presenza di quella bestia a Creta infonda una forza divina alle sue schiere. Darò istruzioni al capitano della nave che ti porterà laggiù di partire con vele nere, e di tornare con vele bianche se riuscirai nell'impresa. Saprò così già da lontano se ce l'avrai fatta. Ma fai presto, perché giorno dopo giorno cresce il malcontento per tutti questi sacrifici. Le mie guardie sono state già costrette a uccidere cinque rivoltosi, a lasciarli per sempre alle cure di Ade dall'animo nero. Prima che tu vada, però, devo chiederti un altro favore. Le Amazzoni, le donne-guerriero, sono in marcia verso Atene e intendono assediarci. Nessuno può intuirne la ragione, nemmeno il profeta Honis. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per respingere questa minaccia».
Detto questo, Egeo inizia a scrivere la lettera per il re di Creta. Poi la sigilla con la ceralacca e te la consegna.
Cosa fai ora: ringrazi Egeo e vai a riposarti nella tua camera, per aspettare così l'attacco del nemico il giorno seguente (**52**)?
Oppure decidi di restar sveglio, per timore che le Amazzoni attacchino durante la notte (**497**)?

156

«Hai tradito la fiducia della tua protettrice, Alteo» continua la dea dal nobile aspetto, «e devi pagarne le conseguenze. Per redimerti dovrai continuare senza il mio aiuto finché non avrai raggiunto Atene. Addio!» Detto questo, la dea delle civette ritorna all'Olimpo, lasciandosi alle spalle la terra dei mortali. Finché non avrai raggiunto Atene non avrai alcun punto di PROTEZIONE in più. Inoltre dovrai pagare l'intera quota di punti di ONORE quando avrai una preveggenza sbagliata.

Continua per la tua strada fino al **51.**

157

Con un lampo abbagliante ti appare Ares, il dio armato, a sbarrarti la via: «Fermo, Alteo! Disciplina. Questo è il primo e ultimo avvertimento. Vai, non esitare, non ritirarti, non sottrarti, non arrenderti!» Subito dopo, svanisce.
Avvertito dal tuo protettore, devi attaccare oppure prendere 3 punti di INFAMIA. I tuoi avversari, intanto, atterriti dall'apparire del dio della guerra, non hanno ancora portato il loro attacco.

Se attacchi, vai al **333.**
Se non attacchi, vai al **228.**

158

È quasi mezzogiorno e il sole, alto sulle teste, sembra dover bruciare lo stesso mare. La nave si sta avvicinando alla costa cretese e una delle fanciulle ateniesi crede di scorgere terra proprio all'orizzonte.

Se Afrodite è tua protettrice, vai al **471.**
Altrimenti vai al **28.**

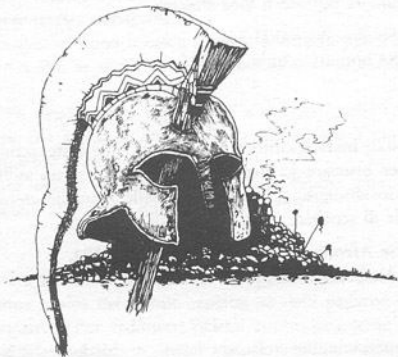
159

L'Amazzone lascia la sua lancia e chiede pietà: non può più combattere. Vicino a te senti rumore di armi:

uccidi l'Amazzone e ti fai strada verso i combattenti (al **252**)? Oppure le risparmi la vita, togliendole soltanto la lancia mortalmente appuntita, che ha POTENZA 2 (vai all'**80**)? Prendi comunque 4 punti di ONORE per la tua vittoria.

160

Il toro è pericolosissimo, e per la durata di questo combattimento la tua POTENZA è ridotta di 1 punto.

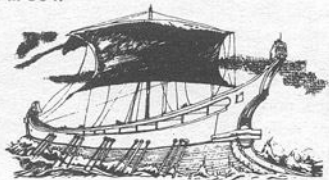
Vai al **136.**

161

Arrivi a Megara a mezzogiorno. La fresca brezza che soffia sulla strada costiera scompiglia i tuoi capelli, che si muovono come il biondo grano sotto il caldo sole estivo, prima che i contadini lo mietano con le loro falci di lucente metallo ridendo e infervorandosi nel lavoro. Potresti andare al famoso mercato di Megara (al **470**) oppure passeggiare per la città per un paio d'ore (vai al **539**).

162

Sei ora fuori dal raggio d'azione di Talos e puoi far vela verso Creta. Mentre ti avvicini alla costa scorgi il gigante di bronzo che nel frattempo è inciampato, cadendo fragorosamente sul mare.

Vai al **384.**

163

Quando anche il secondo bandito dai pesanti calzari cade a terra, noti che la fontana sprizza di nuovo l'acqua tonificante, chiara e frizzante, in tutto il favore del dio. E il volto della statua è tornato al suo posto, sorridente, quasi ti ringraziasse. Ora Esculapio è chiaramente a tuo FAVORE (notalo sul tuo FOGLIO DI VIAGGIO). Puoi anche prendere 6 punti d'ONORE per la tua vittoria.

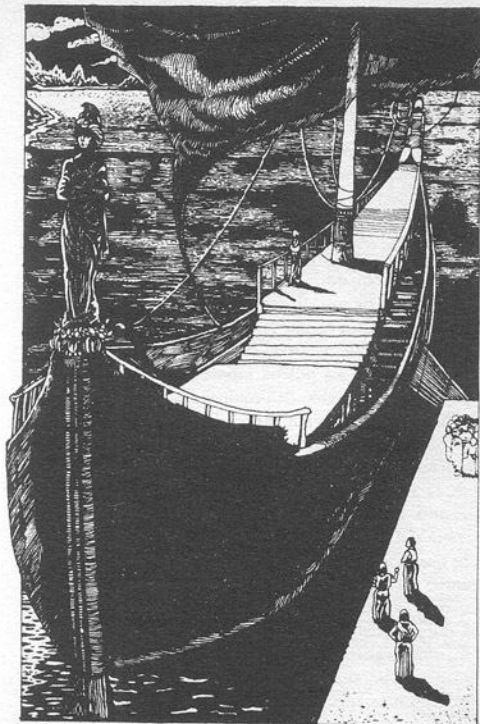
Vai al **536.**

164

La guardia ti osserva stupita: chiaramente non ha mai sentito far menzione di tale Stiricone. Ma approfitti del suo momentaneo smarrimento e ti precipiti avanti, cercando di forzare l'ingresso al palazzo. La guardia allora chiama aiuto e due forzuti soldati arrivano a sbarrarti la strada con le loro spade.
Li attacchi (**226**)? Oppure ti arrendi e ti lasci arrestare (**459**)?

165

Fuggi precipitosamente dall'accampamento delle Amazzoni, come se le Furie in persona ti stessero inseguendo per strapparti le carni e bere del tuo sangue. Così arrivi ad Atene in pochi minuti e spieghi al re, che è seriamente preoccupato per l'evolversi degli eventi, come sei stato accolto. La guerra è inevitabile e tu, Alteo, non sei stato capace di fermarla. La macabra coppa della Morte sarà ben presto colma. Prendi perciò 1 punto di INFAMIA e preparati per la battaglia, andando al **102.**

166

Le guardie ti guardano stupite, pensavano che tu fossi morto. Ma non si danno pena di fasciare le tue ferite, ti tolgono l'armatura e ti trascinano via nei sotterranei del palazzo.

Vai al **459.**

167

Arrivi al Pireo, il porto dove attraccano le grosse imbarcazioni, e qui trovi la nave che ti porterà fino a Creta e alla cittadina di Cnosso. Si tratta di una grossa nave di tronchi di pino, dalla velatura nera, dalle panche per i rematori anch'esse coperte di drappi neri, dagli alberi dipinti di nero e dall'equipaggio vestito di indumenti scuri come la notte. Tuttavia si tratta di un'imbarcazione vetusta, con la carena incrostata di detriti e alghe. La polena rappresenta Atena, un tempo orgoglioso araldo dell'equipaggio ateniese e ora avvilita e intristita per il carico della sua nave. Accalcati in un angolo stanno infatti i sette giovani e le sette fanciulle destinati all'orribile morte nel labirinto cretese. Ti avvicini ad un vecchio dalla barba castana e dal vestito ricamato di bianco, fermo sulla banchina. Si tratta del capitano. Ti avverte che è impossibile salpare questa sera, perché la marea è sfavorevole. E tu sei corso precipitosamente ad Atene per niente! Anzi, avresti potuto evitare le Furie! Ti ritiri sotto coperta, a dormire nello stanzone dove alloggia l'equipaggio. Il mattino seguente ti svegli completamente riposato, ritorni sul ponte, dove l'Alba ha già portato il suo luminoso messaggio ai regni terreni.

Vai al **327.**

168

Nel tempio di Trezene ti inchini alla statua di Atena e preghi. Una calma divina scende nella sala. Poi, in una nube accecante, la statua inizia ad animarsi.
«Alteo, figlio di Egeo» è la dea stessa che parla, «tu hai compiuto una saggia scelta e con saggezza io ti aiuterò nella tua impresa. In cambio ti chiedo un solo favore: vai a Creta riprendi il corpo perito di tuo fratello, e portalo ad Atene perché sia seppellito con i riti che gli sono dovuti. Che la fortuna sia con te».
Atena è dea della guerra di difesa, perciò guadagni 1 punto di PROTEZIONE. Inoltre, non dovrai pagare i punti di ONORE richiesti quando avrai una preveggenza sbagliata. Ma se la penalità per questo consiste in punti di INFAMIA, allora dovrai prenderli.
La statua s'impietrisce nuovamente. Adesso devi incamminarti per Atene, dove regna tuo padre, recandoti al **2.**

169

Questa volta sei tu che partecipi alla gara. Le regole sono le stesse, soltanto che ora tu sei il nuovo numero 2 (la squadra rossa). La gara consiste ora in due giri del perimetro delle mura (20 spazi). Come prima, se il tuo protettore è Poseidone, un tiro da 5 ti fa avanzare di uno spazio; se Poseidone ti è FAVOREVOLE, un tiro da 5 ti fa avanzare di uno spazio solo se investi 1 punto di ONORE. Se invece Poseidone ti è SFAVOREVOLE a un tiro da 6 resti fermo, ma avanzano tutti gli altri carri.
Ecco un sommario delle regole per le gare dei carri:
Tira due dadi: se esce un doppio 6 c'è uno scontro. Tira allora solo un dado: il numero che esce (1, 2, 3 o

4) indica il carro che ha avuto lo scontro. Se esce il 5 lo scontro è evitato per un pelo, ma se esce il 6 tutti i carri si scontrano. Se invece dal tiro dei due dadi non esce un doppio 6, i numeri usciti (da 1 a 4) indicano quali carri si muovono di uno spazio. Se esce un 5 nessun carro si muove, se esce un 6 tutti quanti si muovono di uno spazio. Naturalmente si applicano le varianti introdotte sopra, dovute a Poseidone.
La corsa continua finché uno dei carri non ha percorso venti spazi, oppure tutti i carri non si sono scontrati.

Se vinci la corsa, vai al **14.**
Se perdi la corsa, vai al **271.**
Se ti scontri, vai al **321.**
Se tutti i carri si scontrano, vai al **99.**

170

Il re ti guarda fisso negli occhi come la Gorgone che ha serpi al posto dei capelli, raggelandoti là dove sei seduto. I suoi bianchi capelli sono come la neve sulla cresta dell'Olimpo.
«Chi sei, straniero?» ti chiede, con una voce stranamente intensa e dolce. «Chi viene così alla mia dimora, chi causa un tale disturbo? Parla e non temere di dire il vero, perché Zeus protegge tutti gli stranieri e noi non intendiamo farti alcun male».
Cosa fai, esiti ed aspetti che il re, tuo padre, parli nuovamente (**389**)? Oppure rispondi immediatamente «Alteo» (**546**)?

171

I due lasciano cadere le spade e si gettano al suolo, per supplicare pietà.
«Risparmiaci e ti condurremo al tempio per una via più sicura».
Accetti la loro offerta (andando al **110**) oppure li uccidi (vai al **403**)?

172

Non c'è nessun motivo per procedere così cautamente! Perdi 1 punto di ONORE e vai al **211.**

173

Puoi scorgere ben poco in quell'oscurità e non osi certo accendere una lampada. Riesci a capire solo frammenti di quel documento:
«... Chio abitata da mostri marini ..» «... la punizione di coloro che sconsacrano Milo ..» «... a Santorino aiuta lo zoppo in pericolo ..»
Improvvisamente odi un rumore, forse qualcuno sta arrivando. Una paura tremenda ti attanaglia. Che cosa fai:

frughi sull'altro tavolo (vai al **122**)?
fuggi immediatamente verso il porto (vai al **326**)?

Comunque tu decida, devi prendere 1 punto di INFAMIA per quel che hai fatto.

174

Cadi nell'acqua; e cade sul tuo corpo l'ombra possente del gigante. Non c'è più nulla da fare, e forse la tua avventura per arrivare a Creta, la tua ricerca della spada di Teseo, era senza speranza. Questo ti viene in mente proprio quando il tuo spirito vitale sta per

sempre lasciando il tuo corpo. Ma rimanersene a casa ad aspettare la vecchiaia, senza affrontare il destino, questo non era agire da eroe.

175

Decidi che forse sarebbe opportuno fare un'esplorazione nell'accampamento delle Amazzoni, che ora è vicinissimo alle mura di Atene, per scoprire la ragione di quest'assedio.
Passi in silenzio attraverso la città, raggiungi le porte e presto sei in vista dell'accampamento. Vedi i fuochi che le Amazzoni hanno acceso, tanto luminosi da rischiarare il cielo di mezzanotte, quasi come un capanno di pastori in fiamme che illumini la valle facendo fuggire pecore e uomini lì venuti per dar una mano, ed ora impauriti per il fato che su di loro incombe.

Vai al **222.**

176

Il verro ti carica. Ha POTENZA 12 e PROTEZIONE 6.

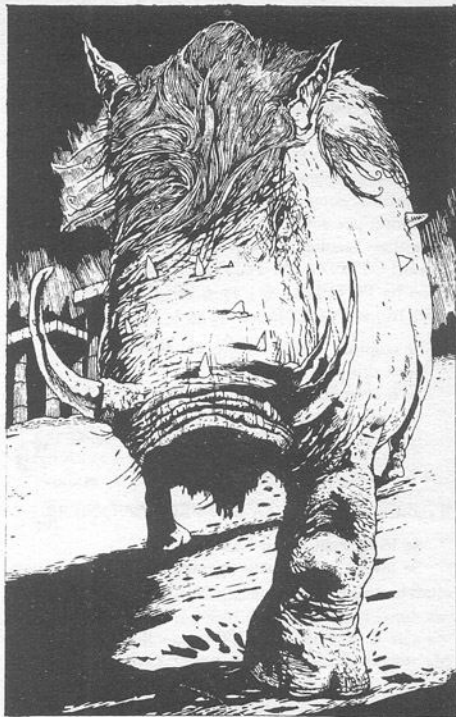
Se lo abbatti, vai al **615.**
Se riesci a ritirarti, vai al **493.**
Se muori, ma Zeus ti salva, vai al **378.**

177

Prendi 2 punti di INFAMIA per il gesto brutale e infame, e recati al **415.**

178

Non si scorge Talos da nessuna parte e ti rendi conto che il gigante dovrebbe avvicinarsi alla nave da occi-

dente, sicché tenendosi a levante si dovrebbe avere una maggiore probabilità di evitarlo. Ma proprio mentre stai confidando questa tua intuizione quasi divina, la terra comincia a tremare e il mare a scuotersi. Gli stessi pesci percepiscono il sommovimento e saltano agitatissimi. Talos arriva! Guardi ad ovest e lì, torreggiante sugli scogli c'è il gigante, alto forse sessanta metri. Tuttavia è troppo lontano per poter distruggere la nave con le sue possenti braccia di metallo. Per questo inizia a tempestare la nave di rocce e macigni. C'è tempo per solo cinque scontri, e le sole armi che ti possono servire sono gli arpioni del capitano (che hanno POTENZA 2 e PROTEZIONE 0).
Talos ha POTENZA (*) 14 e PROTEZIONE 18, le rocce hanno POTENZA 0.

Se colpisci Talos tre volte, vai al **464.**
Se ti ritiri, vai al **549.**
Se ti arrendi, vai al **443.**
Se muori, vai al **174.**
Dopo cinque turni di combattimento, vai al **162.**

179

Il mostro ha POTENZA 22 e PROTEZIONE 14.

Se lo attacchi, vai al **533.**
Se invece attendi nella speranza che il mostro non attacchi, vai al **562.**

180

Ma mentre l'Amazzone sta per scoccare il colpo per te fatale, Zeus interviene a bloccare la lancia della guerriera e ti porta miracolosamente a Citera. Qui cura le tue tremende ferite, e senza proferir parola ti rispedisce, non appena in forze, sul campo di battaglia. Devi continuare a combattere. Torna perciò al **102** e scegli un diverso avversario.

181

Dietro la tenda si sente un incomprensibile mormorio. La Pizia ha iniziato a proferire le parole di Apollo. Ad un tratto noti che un vecchio raggrinzito, ma vestito con una ricca tunica, ha scostato la tenda da un lembo ed ha preso a guardare che cosa sta succedendo dall'altra parte.
Cosa fai, guardi anche tu al di là della tenda (vai al **72**)?
Stai fermo e non fai nulla (vai al **442**)?
O lo cacci via (vai al **284**)?

182

Ti vengono alla mente una serie di azioni che potresti compiere:
mangiare un po' di grano (andando al **269**);
bruciare il grano sul braciere (andando al **404**);
versare un po' di grano nell'acqua (andando al **4**);
oppure sparpagliare il grano fra la folla (andando al **19**).

183

Potresti ora bere dalla fontana del dio guaritore. Se lo fai il dio ti aiuterà, ma solo per il prossimo combattimento. Invece di venire FERITO quando il tuo avversario ti colpirà rimarrai SANO. Solo il secondo colpo ti renderà FERITO, e così via.

Vai al **536** per continuare il tuo viaggio.

184

Prendi 4 punti di INFAMIA (2 punti sono "extra") per il tuo atto vergognoso, del tutto indegno di un vero eroe.

Vai al **415.**

185

Allora ti siedi nella cella, e stai lì per lunghissime ore. Non sai quando ti lasceranno libero e nemmeno se mai ti rilasceranno. Alla fine arriva una serva con del pane azzimo e un vassoio colmo d'acqua. Mangi avidamente quel po' di cibo e preghi gli dei affinché ti liberino.

Se Afrodite è la tua protettrice e hai bisogno di aiuto, recati al **491.**

Altrimenti al **54**.

186

Sei ridotto in condizioni miserevoli, tutto sporco e inzaccherato, ma continui a camminare finché non arrivi ad un incrocio. Quasi non ti accorgi che è cessato di piovere e soltanto quando il sole comincia a far capolino tra le nubi ti torna il sorriso.

Recati al **198.**

187

Esculapio, il dio della salute, per compensarti dei tuoi favori illumina il granaio di un bagliore salutare e i topi, portatori di malattie e di morte, incapaci di sopportare il tocco del dio muoiono stecchiti sul posto, così come il grano dorato s'avvizzisce al soffio bruciante del vento di nord ovest. Così hai potuto aiutare la città di Page a liberarsi dalla peste. Ora Atena ti è FAVOREVOLE, se non è già tua protettrice. Prendi comunque 4 punti di ONORE.

Il signore della città, alla vista di ciò che è accaduto, ti ringrazia ma ti sollecita anche a andartene donandoti una sola pagnotta, timoroso com'è che tu possa compiere chissà quali altri prodigi nei suoi territori.

Vai al **51.**

188

Acarne è in festa in questi giorni, perché si svolgono le annuali corse dei carri. Per tutta la città si vedono uomini affaccendati intorno ai cavalli e ai carri.

Hai camminato a lungo e decidi di riposarti per un po' in una locanda; hai scorto un piccolo, basso edificio dove sono radunati alcuni concorrenti. Il prezzo per una stanza è alto, ma hai abbastanza denaro per permettertelo. C'è un fortissimo brusio, come di api che sciamano a fare il miele, ma riesci a distinguere qualche parola: ci sarà tra poco una corsa per le strette viuzze della città, a quanto sembra.

Cosa fai, vai a letto (al **513**)? Oppure vai a vedere le corse (al **423**)?

189

Esci in fretta dalla città. Un contadino ti dà un passaggio sul suo carro. È diretto al porto di Crommione e trasporta del formaggio. Il viaggio è lungo, cominci ad aver sonno ed anche un po' di fame, ma non sembra che il contadino abbia intenzione di fermarsi.

Puoi prendere un po' di formaggio senza chiedere al

contadino (vai al **555**), oppure avere un po' di pazienza (vai al **268**).

190

Possiedi ancora il gioiello che ti diede tua madre?

Se sì, vai al **505.**
Se non lo hai, invece, vai al **389.**

191

Mentre scendi a valle un urlo disumano ti agghiaccia; guardi in su e vedi un uomo piombare dall'alto dirupo, come un uovo d'aquila caduto dal nido, quando in un istante una vita cessa ancor prima d'iniziare.
Resti ammutolito, pensando al tragico destino di quell'uomo. Ma subito riprendi il cammino verso Tebe (vai al **392**).

192

Ispirato dal bellicoso Ares, il dio della guerra, sfondi la solida porta con le sole mani. Il robusto legno di pino va in mille schegge come lo scafo d'una nave che s'infrange sugli scogli puntuti. E come i marinai in questi casi urlano terrorizzati, senza che Poseidone li ascolti, così l'oste lancia un grido senza che tu gli presti attenzione. Invece lo ferisci, squarciandogli il fianco con un colpo. Sanguinante, l'oste riesce ad afferrare dal tavolo un bastone e si lancia all'attacco.
Egli ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 10 (ma ricordati che è già FERITO), e il bastone gli conferisce POTENZA 1 e PROTEZIONE 4.

Se ti arrendi, vai al **127.**

Se ti ritiri, vai al **304.**

Se l'oste viene FERITO GRAVEMENTE, vai al **401.**

Se muori e Zeus ti salva, vai al **23.**

193

Ti senti ristorato e ora hai bisogno di un bagno, ma la tua modestia d'eroe ti frena, perché ci sono le fanciulle di Micene nei pressi della riva.

Recati al **73.**

194

Il capitano decide di tenersi a poca distanza dalla costa e ti annuncia la sua intenzione di far scalo a Crommione per caricare ancora qualche passeggero e del vino da portare ad Atene. Quando arrivate, il porto è relativamente calmo, ormai sta per calare la sera. Mentre scendi a terra il capitano si congeda, perché non può fermarsi per più di due ore e ha intenzione di salpare non appena cala il sole.

Vai al **100.**

195

È Alteo così codardo da aver paura persino di fare una esplorazione in campo nemico, protetto dall'oscurità? Hai paura delle ombre? Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Recati al **222.**

196

Mentre ti scansi con un balzo, noti che in groppa al cavallo c'è un maestoso cavaliere, tutto coperto di vesti svolazzanti. Lo senti ridere e dire: «Non vali neanche la metà di tuo fratello!» Poi il cavallo si precipita in mare e sparisce tra i flutti.
Continui il tuo viaggio, lasciando Cencree per andare a Crommione, al **100.**

197

I due sembrano convinti e t'invitano a bere qualcosa con loro. Ordinano del vino, che versano nei boccali. Ti unisci a loro e bevi anche tu (vai al **140**)? Oppure rifiuti gentilmente di bere (vai al **351**)?

198

Finalmente il sole splende sulla città, che si riflette nelle mille pozzanghere formate dalla pioggia. L'acqua cade ritmicamente dai tetti, pian piano la città si risveglia alla normale attività, come quando migliaia di scoiattoli escono dall'invernale letargo. La strada ora gira bruscamente a destra, ma c'è una viuzza stretta che prosegue diritta. Prendi la viuzza (recandoti al **109**), oppure segui la strada a destra (al **440**)?

199

La stanza è piccola e sporca, non c'è letto. C'è invece un pagliericcio gettato sul pavimento, che sembra quasi vivo. Esausto cadi subito in preda al sonno, dimenticandoti però di pregare il tuo dio protettore.

Vai al **446.**

200

Dopo un po' trovi una locanda bella e ben arredata, forse per questo senza ospiti. Mangi e bevi molto, chiacchierando con l'oste che sembra molto affabile, e infine caracolli fino al letto dove sprofondi nel sonno. Senti però che i piedi sporgono dal bordo del letto, ma rannicchiandoti riesci a trovare una posizione confortevole.

Se il tuo protettore è Apollo, vai al **55.**

Altrimenti addormentati di nuovo, e vai al **500.**

201

Sei ormai arrivato al limitare della città, e ti sembra che la gente dalle capanne si stia agitando come per avvertirti di qualche pericolo. Improvvisamente senti un muggito feroce, ti volti ma troppo tardi: il toro di Maratona, il più grande mai visto, ti è addosso con le sue corna lunghe quasi quanto un braccio, col suo corpo solido quanto le mura della lontana Ilio. Tuttavia con un rapido balzo riesci ad evitarlo, ma inciampi e ti ferisci al braccio destro. Non sei ancora FERITO, ma per questo combattimento la tua POTENZA è ridotta di 2 punti. Il toro ha POTENZA 10 e PROTEZIONE 16.

Se combatti contro questa creatura infernale, vai al **225.**

Se ti ritiri e ti rifiuti di compiere l'impresa che tuo padre ti ha affidato, vai al **515.**

Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al **47.**

202

Preghi sottovoce il tuo dio protettore e senti una

voce sussurrare flebilmente: «Non so, è per me un mistero!» Perdi 1 punto di ONORE e vai al **182.**

203

Offri le tue preghiere a Era dalle bianche braccia, sposa di Zeus re degli Olimpi. Poi ti incammini per Atene, dove regna tuo padre, andando al **2.**

204

A Corinto l'attività comincia a scemare col calar della sera, ma anche ora è molto più intensa che in ogni altro luogo immaginabile. Ti diverti a girare qua e là, ammirando le meraviglie della città e non ti rendi conto di quanto sia già tardi. Ti rendi conto improvvisamente che è quasi buio e che devi trovare una locanda prima che chiudano le porte per la notte. Scendi lungo una via buia, credendo di vedere in fondo l'insegna di una locanda.

Vai così al **16.**

205

Caro Alteo, hai paura del buio, di restar tutto solo? Perdi 1 punto di ONORE e torna al **185.**

206

Il signore della città ti conduce ad un granaio abbandonato alla periferia di Page. «Qui» ti dice, «hanno fatto la loro tana i topi. Ma sono convinto che ci potrai liberare da questa piaga, perché scorgo in te i tratti dell'eroe». Detto questo ti fa entrare nel granaio e chiude il portone. È buio e umido, e c'è un tremendo odore di muffa. Quando gli occhi si sono abituati al buio riesci a scorgere delle piccole ombre che corrono qua e là per lo stanzone. Dagli squittii e stridii ti rendi conto che sono i topi!

Se Esculapio ti è FAVOREVOLE, vai al **187.**

Se ti è NEUTRALE o ti è SFAVOREVOLE, vai al **369.**

207

Come ti avvicini ti ricordi, con tuo grande imbarazzo, che hai speso quasi tutto il tuo denaro per pagare la camera e che perciò non puoi sostenere la scommessa con i giovani nobili.

Che cosa fai, offri un oggetto in cambio del denaro (**113**)?

Oppure vai a guardare le corse da semplice spettatore (**9**)?

208

Il lupo ha POTENZA 2 e PROTEZIONE 12. Essendo un animale non si arrenderà. Se lo uccidi, vai al **400.** Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al **277.** Ora è troppo tardi per ritirarsi.

209

Il guardiano dei porci, al sentire la tua richiesta, ride di gusto perché, ti confida, lui è proprio il guardiano dei maiali del re. Ti allunga una mano sudaticcia e solcata da cicatrici, in segno di saluto, ma tu non contraccambi. Sospirando ti promette di condurti al palazzo, ma in fretta perché non può lasciare i suoi maiali per troppo tempo.

Recati al **588.**

210

Ti allontani a ruzzoloni il più possibile dall'orso. Nella tua fuga disperata metti il piede in fallo e cadi malamente, cosicché l'orso ti raggiunge e, ruggendo trionfalmente, ti dà una possente zampata sulla gamba. Ora sei FERITO.

Torna al **616** e scegli nuovamente.

211

Qui c'è un traffico intensissimo, la gente va su e giù per l'enorme mercato come una fiumana. Ti fermi, e scuoti il capo davanti ai commercianti che vendono merci da tutte le province della Grecia. Com'è diversa qui la vita dalla pacifica e tranquilla Trezene! Un tempio dedicato ad Afrodite domina dall'alto il mercato, con le sue candide colonne di purissimo marmo e le fanciulle e le sacerdotesse in dolce ozio sui bianchi gradini. Giungi ad un chiosco di frutta e compri dell'uva. Il fruttivendolo nota che il tuo denaro non è quello in uso a Corinto e presto iniziate a conversare. Pensando che tu stia viaggiando verso sud, il venditore ti ammonisce a non passare per Epidauro e ad evitare un tale di nome Procuste a Tirinto. E quando gli spieghi dove sei diretto ti consiglia di andare a Delfi a ricevere ispirazione da Apollo, il dio profeta. Ma un altro venditore lì vicino dice che faresti meglio ad andare a Crommione, da dove potresti prendere una nave per Atene.

Vai dunque a Delfi passando per Page (recati al **302**) oppure resti a Corinto per questa notte (vai al **204**)?

212

Dopo aver completato il rito del grano, ora devi destreggiarti con l'acqua.
La bevi (vai al **607**), oppure la usi per spegnere il fuoco dei bracieri (vai al **356**), oppure ne versi un po' sui chicchi (vai al **101**)?

213

«Bravo, Alteo!» ti dice Atena sbucando da un cespuglio dove s'era materializzata, «hai liberato Page dalla terribile piaga di quei topi. Ti saluto, Alteo, come un eroe valoroso». Detto questo, la dea ti lascia per recarsi alla sua città, la splendida Atene, stando ben attenta però ad evitare il granaio. Ora la dea ti è FAVOREVOLE.

Vai al **51.**

214

Una vecchia ti risponde infuriata: «I Cretesi ci portano via i nostri figli per saziare l'immondo Minotauro, e tu ci vieni a chiedere perché abbiamo rancore verso costoro? Allora sei forse anche tu uno di loro!» Dicendo questo prende un sasso e te lo scaglia addosso.

Ti manca, per fortuna, ma il suo gesto è prontamente imitato da tutti gli altri e subito una grandine di sassi ti investe da tutte le parti. Una grossa pietra ti colpisce in volto, sfracellandoti il cranio e spappolandoti il cervello, che si sparge in poltiglia sui ciottoli. Ahimè, Alteo, sei morto. A meno che tu non possa ancora pregare Zeus perché ti salvi: in questo caso, ti ritroverai al **394.**

215

Maledici in silenzio quelli che sono capaci di minacciare i loro avversari solo quando sono in superiorità numerica, ma prevale la tua prudenza, sicché consegni subito la somma che ti chiedono. Ma forse un giorno incontrerai uno di costoro da solo, e gliela farai pagare. Ah, se non proveranno l'ira di Alteo! Con l'animo infuriato prosegui fino a Cirra, al **92.**

216

Un leone ruggisce in lontananza mentre ti affretti a raggiungere il tempio. Ora che sei più vicino puoi vedere chiaramente che la statua del dio guaritore ha il viso stravolto, come se avesse ricevuto una ferita mortale. E la fontana di Esculapio sprizza rosso sangue invece della benefica acqua. Attonito per questo sacrilegio, tremante in tutte le membra, sei pervaso da un'ira divina. Ti precipiti all'interno del recinto del tempio, emettendo strane parole, parole che vengono dal dio, così come un verro trafitto in una frenetica caccia grugnisce la sua sfida nei confronti dei crudeli cacciatori: «Bastardi maledetti! Sarete puniti per il vostro stupido orgoglio! Non crediate di poter scappare

impuniti dal suo tempio, senza pagare un caro prezzo!»
A queste parole due briganti sbucano dal buio dove invece un tempo risplendeva la luce di Esculapio. Sai che devi ritirarti o combattere.

Se tenti di ritirarti ora (e non lo potrai fare dopo), vai al **145.**

Ma se attacchi, vai al **388.**

217

I vini greci non sono mai stati speciali, specie in questo periodo. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **197.**

218

Dal braccio della regina strappi rudemente un amuleto dorato, pensando che possa essere un bel regalo per tua madre quando tornerai a casa.

Vai al **597.**

219

Vai al bancone, e con circospezione, quando ritieni che nessuno ti possa vedere, afferri una pagnotta e cerchi di nasconderla sotto la tunica. Ma hai la sgrade-

vole impressione che tutta la gente del mercato si volti a guardarti, anche se in realtà nessuno si muove. Tuttavia forse ce l'hai fatta; per scoprire se nessuno ti ha visto tira un dado: se fai 5 ó 6 vai al **460**, se fai da 1 a 4 vai al **38.**

220

Prima che i poteri del sonno prendano possesso delle tue stanche palpebre, apri un armadio per riporvi i vestiti. Ma dentro c'è una vera e propria montagna di teschi! Che l'oste sia un maniaco assassino? Senti improvvisamente dei passi, allora chiudi l'armadio e ti nascondi dietro la porta, pugnale alla mano.

Vai al **272.**

221

Perdi 1 punto di ONORE per aver attaccato un avversario alle spalle, ma in compenso nel frattempo riesci a infliggere a uno dei briganti una FERITA.

Vai al **462.**

222

Strisci sempre più vicino, come fa il leone che di soppiatto avvicina la preda, alla caccia del cibo per i leoncini che gridano per la fame nella loro tana. Ci sono poche guardie: le Amazzoni sembrano essere molto sicure di sé. Sbirci in una tenda, che fortunatamente non è occupata. Non c'è nulla di interessante, solo alcuni vasi, urne e uno scudo di pelle. Ma prima che tu possa vedere se c'è altro nella tenda, odi delle voci: qualcuno sta per entrare!
«La pelle di leopardo di Antiope...» sta dicendo un'Amazzone, che però ti vede e si ferma, stupita. Ha con sé una lancia e uno scudo di pelle e indossa una pelle di orso. Cerchi di attaccare questa alta e possente Amazzone prima che possa chiamare aiuto (vai al **544**)? Oppure cerchi di fuggire dall'altro lato della tenda (vai al **343**)?

223

Il mattino seguente la dea è svanita. Non ti resta che lasciare la casa e uscir di città, recandoti al **263.**

224

Un eroe non deve lasciarsi assalire in un viottolo oscuro. Noti che c'è qualcuno appostato e perciò prosegui rapidamente, stupito che ci sia chi assale la gente alle spalle, come fanno i cani o Troiani, cosa tipica dei briganti da strada.

Vai al **331.**

225

Il toro fa un ultimo, debole tentativo di incornarti ma poi crolla a terra, manda un ultimo mugghiante sospiro e muore. Allora tagli via un pezzo di un corno come segno di vittoria e imbaldanzito dal successo prendi la via per Atene, senza nemmeno aspettare di ricevere il tributo di gratitudine della gente di Maratona. Puoi avere 7 punti di ONORE e recarti al **456.**

226

Ma è vergognoso pensare di versar sangue nella dimora di tuo padre, soprattutto dopo che hai mentito riguardo al tuo nome e al fatto che sei figlio del re. Prendi perciò 2 punti di INFAMIA. Ti rendi conto che resistere alle guardie significherebbe farne accorrere molte altre, perciò ti arrendi e ti lasci portare dai rudi guardiani in una cella vicina all'entrata, dove sei rinchiuso a languire nel buio, ancora frastornato per la strana accoglienza che ti è stata riservata.

Vai al **185.**

227

Il vino rosso trabocca sul tavolo e cade sulla tunica di un commerciante fenicio che è seduto vicino a te. Ti profondi in mille scuse per la tua sbadataggine. Prendi 1 punto di INFAMIA. Il re Egeo ti nota e ti fa un gesto di richiamo.

Vai al **170.**

228

Ora Esculapio ti è SFAVOREVOLE (registra questo dato sul FOGLIO DI VIAGGIO). Continui ancora un po' ad allontanarti dalla città e ti fermi a riposare per la notte, prima di arrivare a Cleone, al **536.**

229

Perdi 1 punto di ONORE e prendi 1 punto di INFAMIA.

Vai al **588.**

230

Finalmente raggiungi la salita per l'Acropoli; è piuttosto ripida e sei costretto a fermarti diverse volte. Qui le case sono più antiche di quelle in basso e gli abitanti sembrano più ricchi, ma da nessuna parte riesci a scorgere il palazzo di tuo padre. Raggiungi la cima e varchi le porte, dove le guardie armate di scudi robusti ti lasciano passare tranquillamente. T'inerpichi sulle mura dall'altro lato della porta, per avere una vista migliore della città.

Vai al **49.**

231

Riesci a strappare la frusta a una delle tre Furie, ma manchi il colpo ed esse si ritirano dietro un albero vicino. Poi, urlando all'unisono, ti assaltano come fossero un'entità sola, mentre il giovane, nel frattempo, s'è acquattato nel buio, troppo terrorizzato per combattere.
Le tre Furie sono: Tisifone, Aletto e Megera. Esse combattono in quest'ordine; ognuna ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 18 (ma ricordati del supplemento di POTENZA per più avversari).

Se ti arrendi, vai al **153.**
Se ti ritiri, vai al **520.**
Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al **463.**
Se FERISCI GRAVEMENTE una Furia, vai all'**83.**

232

Il giorno dopo ti svegli con la testa in fiamme. Le cose della scorsa notte sembrano così lontane, ma indulgere in tali sfrenatezze non è cosa da eroe, specie quando ha grandi azioni da portare a termine. Prendi 2 punti di INFAMIA. Dioniso però è a tuo FAVORE. Alla fine, dopo un'ora di cammino trovi la strada per Tebe, al **13.**

233

Il mendicante ti ringrazia di cuore, e gli dei sorridono lieti per la pietà che hai mostrato verso un tuo fratello oppresso dalle necessità dell'esistenza. Per il tuo atto ti ricompensano con 1 punto di ONORE. Continui la tua strada per uscire da Micene, conscio della crudeltà degli abitanti, e ti rechi al **536.**

234

Infine ti ordinano di servire a tavola. Ti mettono in mano la pesante ed enorme coppa che avevi pulito e che ora è colma di vino, e ti fanno entrare nella sala principale dove una splendida scena ti accoglie. Tutti gli ospiti del re, la nobiltà di Atene e persino i servitori del re stanno seduti attorno ad un tavolo enorme, su cui appoggi la coppa per mescervi il vino. Prima che la festa inizi vien messa da parte una porzione di cibo per Atena, protettrice della città, perché sia bruciata in suo onore più tardi. Su quella tavola imbandita c'è più carne, più pane e più vino di quanto tu abbia mai potuto immaginare. C'è gente dalla Laconia, dalla Beozia, dalla Tessaglia, qualcuno persino dalla Fenicia, la terra da cui le navi salpano per attraversare il mare in lungo e in largo. Finalmente il re ti nota mentre stai in piedi in un angolo, ti chiama, spezza un po' di pane dal suo piatto e te lo porge. Devi prendere 3 punti di INFAMIA per aver servito nella casa di tuo padre e andare al **383.**

235

Il palazzo è arredato in modo frivolo e voluttuoso, con ampi cuscini di raso, vasi ornati di scene d'amore, grandi tendaggi di seta e statue di dei in varie pose. Dall'altro lato della sala, accanto al muro e sotto un'immensa statua che la rappresenta, Afrodite siede su un cuscino rosa, circondata da fiori che di tanto in tanto coglie per sentirne il profumo e gettare con noncuranza verso il centro della sala, dove s'è formato

un cumulo di boccioli. Subito delle servitrici spazzano l'ampio pavimento, rivelando così il bellissimo mosaico, che rappresenta la dea mentre si bagna in un ruscello montano.
«Alteo» ti dice con voce dolcissima, eppure tanto forte da attraversare tutta la sala, «spero che tu stia bene. *Io* sì. Comunque, prima di parlare di cose interessanti, come me stessa, devo dirti qualcosa di questo gigante Talos che fa il giro di Creta quattro volte al giorno. Proprio prima di mezzogiorno, prendi la rotta verso est, mentre lui è a far la guardia dall'altra parte dell'isola. Cerca di essere un ragazzo valoroso e non dimenticarti di Arianna». Detto questo, getta un ultimo bocciolo di papavero sul pavimento.

Ti senti trasportare sulla riva, attonito e spossato. I marinai ti salutano calorosamente ma sono stupiti, perché sei mancato per parecchi giorni. Al sentire il tuo racconto sono ancor più sconcertati e sorpresi d'avere fra loro un favorito degli dei.

Vai al **583.**

236

Scendi di corsa per i viottoli serpeggianti e finalmente arrivi al palazzo. Un ampio colonnato marmoreo adorna la facciata, e cesti di fiori intorno al portale profumano l'aria d'una dolce fragranza. Sulla porta un soldato proibisce l'ingresso alle persone sconosciute: sembra accaldato, coperto com'è da una pesante armatura e armato di una piccola spada. Ti avvicini a lui e chiedi di entrare, ma egli ti guarda di traverso e ti chiede come ti chiami. Cosa rispondi, "Stiricone" (vai

al **164**), "Alteo" (vai al **328**), oppure "Pyraphas" (vai all'**87**)?

237

Ti riposi e il giorno seguente continui il cammino, nuovamente in forze, andando al **2.**

238

Non ci metti molto a trovare un'osteria, non più attraente del resto della città, ma in compenso devi aspettare un bel po' prima che un rozzo oste ti serva. Il cibo ti sembra ad ogni boccone sempre più disgustoso e, come degna conclusione, l'oste arriva per il conto scaricandoti in faccia un rutto asfissiante.
Ti tocca pagare molto di più di quanto valesse la porcheria che hai dovuto ingollare, tuttavia decidi di aspettare qui la notte. Ti appisoli tranquillamente e, come in un sogno, ti giungono all'orecchio frammenti di discorso dagli altri tavoli: «... stavo andando a cacciare l'orso, ma sembra che qualche sciocco l'abbia ucciso l'altra notte ..» «... ero uno dei suoi, ma le chiacchiere mi hanno proprio dissuaso ..» «...L'ho detto agli altri cinque. L'assassino colpisce a ..»

Vai al **70.**

239

Non hai che da rimproverarti per la situazione in cui ti sei messo. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **219.** Se invece preferisci continuare a rubare nel mercato di Magara per tutta la tua vita, allora vai al **5.**

240

Ti avvicini ai cospiratori e spieghi loro che hai sentito tutto. Dici anche che hai un gran risentimento nei confronti del re di Tebe e che vuoi aiutarli, se te lo permettono. I cospiratori si guardano l'un l'altro stupefatti e poi cominciano a consultarsi, biascicando parole incomprensibili.

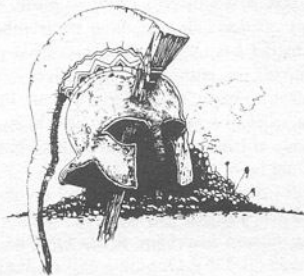
Se il tuo protettore è Ares, Era o Poseidone, vai al **354.**

Se il tuo protettore è Apollo, Afrodite o Atena, vai al **197.**

Se non hai protettore, vai al **354.**

241

D'un tratto la guardia si volge ad osservare un ragazzo delle cucine che corre a perdifiato. Dopo un po' il ragazzo ritorna e riferisce alla guardia che devi essere lasciato libero, perché il re sta per tenere una grande festa e non vuole tenere un uomo prigioniero, ma vuole condividere il pasto con lui. Con il cuore pieno di gioia, vai al **350.**

242

Offri le tue pie preghiere al re degli dei: «Se mai tu mi hai ascoltato, ti prego, ora è il momento in cui ho bisogno del tuo aiuto». Tuttavia non senti alcuna risposta; ma quando alzi lo sguardo l'Amazzone è fuggita, scomparsa mentre stavi pregando. Prendi 1 punto di ONORE.

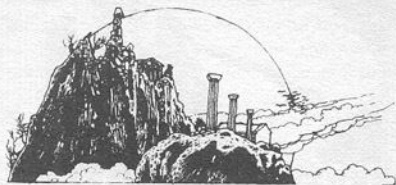
Cosa fai ora, ti precipiti fuori dalla tenda ancora desideroso di combattere (**613**)? Oppure fuggi dal retro (**259**)?

243

La locanda è affollata, ma la figlia del proprietario ti porta una coppa colma di vino, con cui prontamente riempie il tuo calice dai bordi dorati. La conversazione ronza nelle tue orecchie come lo sciamare delle api, ma sei davvero troppo stanco per ascoltare. Alla fine il dolce Sonno conquista la risolutezza dei tuoi muscoli ben torniti. Quando ti risvegli il capitano e gli altri avventori se ne sono andati. Ti alzi e t'incammini con passo incerto verso la porta, con la mente ancora offuscata da quel vino che sembra esser stato spillato dal Lete stesso. A fianco della porta ci sono due tavoli, su entrambi i lati, dove sono accatastate pile di documenti, sicuramente privati. Potresti leggerli, ma se vieni scoperto ti toccherà la stessa punizione riservata ai ladri o ai briganti codardi che tendono agguati nel buio.

Guardi i documenti appoggiati sul tavolo a destra (vai al **173**)?

Decidi di non macchiare il tuo ONORE e di tornare alla nave (al **326**)? Oppure scegli di dare uno sguardo ai documenti che stanno sul tavolo di sinistra (vai al **368**)?

244

Davanti a te c'è un gruppo di persone, e una quindicina tra queste sono piuttosto aitanti. Gridano e si lamentano, mentre le donne si strappano i capelli e i neri scialli. Sembra che trasportino un oggetto grosso e pesante, ma non riesci a capire cosa sia poiché la polvere e la foschia oscurano la visuale. Ti avvicini per scoprire la ragione di quel gridare e disperarsi (al **494**)? Oppure devii per un tratto dal percorso per l'Acropoli, così da evitare la folla (vai al **78**)?

245

Stai per vincere e hai paura? Perdi 1 punto di ONORE e recati al **456.**

246

Ahimè, Alteo, chi l'avrebbe mai detto? Offrire un oggetto che non possiedi! Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **113** a scegliere di nuovo.

247

Ti svegli come da una catalessi, intirizzito, mezzo morto. Le onde ti hanno portato fino a riva, non si sa come, e ti ritrovi completamente bagnato e senz'armi. «Dove sono?» ti chiedi. Ma devi subito trovare un riparo, altrimenti il sole cocente ti brucerà fino a farti morire. Dalla cima di una collina ti giunge il tintinnio d'una campana, e ti pare di vedere un pastore che conduce le greggi. Allora ti precipiti da lui, ma quando arrivi sulla collina l'uomo se n'è andato. Ai tuoi piedi c'è una cittadina, dei campi e alcuni contadini che lavorano la terra, come tante formiche che immagazzinano il cibo per l'inverno. Sollevato continui a camminare verso la cittadina, al **100.**

248

Prima che tu ti renda conto di cosa sta succedendo, sei già in cima alla gradinata. La sacerdotessa si rivolge al popolo dicendo: «Cittadini di Eleusi, fedeli di Demetra, com'è volere della dea sarà uno del popolo ad officiare il rito del grano, dell'acqua e del fuoco, simboli della rinascita. Che il rito inizi». La sacerdotessa si sposta per scoprire un basso tavolo su cui sono posate un'urna colma d'acqua, una coppa piena di grano ed un braciere da cui si sprigiona una fiamma bluastra. Non c'è possibilità di tirarsi indietro, adesso: devi in qualche modo portare a compimento la cerimonia. Cominci con il grano (vai al **182**) o con l'acqua (vai al **58**)?

249

Ti precipiti nel corridoio, dove ci sono cinque guardie. Nessuna è molto armata perché sono accorse in

fretta dalle loro baracche per salvare il re. Ognuna ha uno spadino (POTENZA 2, PROTEZIONE 0) e il pettorale (POTENZA 0, PROTEZIONE 3). Il loro valore di base è POTENZA 3, PROTEZIONE 11, che sommato ai valori precedenti dà POTENZA 5, PROTEZIONE 14 (ma poiché sono in cinque avranno rispettivamente POTENZA 9 il primo, 8 il secondo, ecc.). Si avventano contro di te urlando: «Criminale assassino, non hai scampo!» Evidentemente non ti puoi arrendere, ma devi combattere per la tua vita.

Se vinci, vai al **267.**
Se fuggi, vai al **472.**
Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, ti ritroverai al **134.**

250

Devi impiegare da 1 a 6 punti di ONORE (tira un dado per saperlo). Se non puoi farlo, perdi 1 punto di ONORE e torna al **422.** Ma se puoi, allora il tuo protettore ascolta la tua supplica e getta il sangue della fontana in faccia ai nemici, cosicché tu hai abbastanza tempo per fuggir via in direzione di Epidauro, ma senza recuperare le tue armi e l'armatura.

Recati al **536.**

251

Mentre l'Aurora dalle dita rosate, madre del mattino, tocca i cieli e compie così il suo rito quotidiano, t'imbatti in una radura cosparsa di calici rotti e anfore vuote. Continui, e un po' più in là c'è un orso morto.

Se Artemide è tua protettrice, vai al **311.**
Se non lo è, vai al **265.**

252

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso un avversario che s'è arreso.
Nel lasciare la piana t'imbatti in un gruppo numeroso di Amazzoni. Cercando di prevenire i disegni di Eris, dea della discordia, inizi a spiegare alle donne guerriero il fine della tua missione, ma sfortunatamente vedono lo scempio che hai compiuto sulla loro compagna. Quasi impazzite per la brama di vendetta ti si avventano contro con tanta furia che trovi molta difficoltà a eluderle e a fuggire verso Atene, andando al **165.**

253

«Allora accetta un dono da me, caro Alteo: la mia maledizione!» Prima che tu possa renderti conto di come mai il vecchio sa il tuo nome, egli è fuggito tra i cespugli in mezzo all'isola. Per questo perdi 1 punto di ONORE e recati al **583.**

254

Il tempio è piccolo, quasi insignificante. «Il sacerdote non è qui con noi: è morto per mano di quell'uomo demoniaco» ti spiega un anziano. «Non ci potranno essere più profezie a Delo finché il dio non toccherà uno di noi, e non gli darà quel talento e quella maledizione che ci dà grande onore ma ci toglie la pace».

Se Apollo è tuo protettore, oppure ti è FAVOREVOLE, vai al **305.**

Se Apollo è NEUTRALE, vai al **552.**

Se ti è SFAVOREVOLE, vai al **360.**

255

Per un uomo dalla personalità eroica, rifiutare l'ospitalità di qualcuno, e dormire come un mendicante o uno schiavo tra i cani, è davvero una cosa riprovevole. Perciò perdi 2 punti di ONORE. Il giorno dopo sei in cammino verso Cleone.

Recati al **536.**

256

Non puoi parlare? Hai bisogno dell'aiuto degli dei per ricordarti il tuo nome? Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **236.**

257

Allora il mare comincia a scuotere la nave e a lanciarla qua e là come fosse un grappolo d'uva che passa di mano in mano fra gli allegri contadini durante la vendemmia. Un'ondata la getta quasi sino all'estremità dei cieli per poi farla ricadere nel mare ribollente. Un'altra la capovolge, e la bianca acqua schiumante s'infrange con violenza nella chiglia, facendola scoppiare in mille schegge che si mescolano alle ossa fracassate del povero equipaggio. Anche tu, caro Alteo, non puoi sfuggire a questa orribile carneficina, perché sei tu la sua causa. L'infamia e le onde del dio dei mari ti sommergono fino a farti morire.

258

Ora sei sveglio, teso a capire quei discorsi: è chiaro che è in atto una congiura per uccidere il re di Tebe. Puoi restare in disparte (vai al **70**), prendere le parti del re (vai al **64**) oppure quelle dei cospiratori (vai al **240**).

259

Quando sbuchi fuori dalla tenda c'è un nugolo di donne guerriero pronte a catturarti. Non puoi opporre resistenza, ed esse ti tolgono tutte le armi e l'armatura e ti cacciano via con indosso solo un perizoma per proteggerti dalla fredda aria notturna. «Questa è la ricompensa» ti dileggia una di loro, «per essere penetrato nel nostro accampamento come un lupo, come un ladro!»

Perdi 4 punti di ONORE e vai al **320.**

260

I pellegrini vedono che sei malintenzionato e prontamente tirano fuori una piccola effige di Apollo, supplicandoti di risparmiare le loro vite. Ti rendi subito conto dell'offesa che hai arrecato al dio, cercando di assalire i suoi fedeli, quindi desisti dall'attaccarli e li oltrepassi. Quando sei già lontano odi le loro maledizioni e le loro minacce: Apollo ti punirà. Infatti il dio ti è ora SFAVOREVOLE. Tuttavia se è lui il tuo protettore perdi, invece, 2 punti di ONORE.

È ormai tardi, mentre ti avvicini a Cirra.

Recati al **339.**

261

Quando stai per raggiungere la sponda opposta senti la vecchia gridare ancora, ma la sua voce si è trasformata in un suono melodioso. Allora ti volti a guardarla: la donna non c'è più, al suo posto l'immagine della dea Era: «Ora tu m'ignori, ma un giorno dovrai rendermi omaggio!» Ora la dea ti è SFAVOREVOLE.

Vai al **294.**

262

L'Amazzone che indossa la pelle d'orso ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 14.

Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al **180.**
Se ti ritiri, vai al **275.**
Se ti arrendi, vai al **355.**
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **375.**

263

Lasci Tirinto dalle alte mura, e camminando ripensi agli eventi della notte. La strada per Micene ha argini alti e pochi sono i viandanti. Passano alcune ore e giungi in un punto dove un sentiero confluisce sulla strada principale. Non sapendo adesso quale via prendere, chiedi informazioni ad un contadino in viaggio verso il mercato di Tirinto. Egli ti informa che il sentiero conduce ad est, ad Epidauro, patria di Esculapio il guaritore, e che la strada principale porta a Micene, la città del leone.
Se prendi la strada per Micene continua al **503,** se invece scegli di andare verso Epidauro, prosegui al **324.**

264

Gli dei sono soddisfatti del tuo coraggio, ma nemmeno un eroe può combattere da solo contro venti uomini bene armati. Prendi 1 punto di ONORE e paga gli avversari (e vai al **215**), oppure metti il giogo al toro (e vai al **413**).

265

Continui per la tua via, lasciandoti dietro l'orso. La strada ora gira dolcemente a destra: un legaccio dei calzari si rompe e ti costringe a fermarti per ripararlo. Gli alberi sembrano un po' meno minacciosi. Riprendi il cammino finché la tua strada si congiunge con un'altra.

Vai al **13.**

266

Bussi alla porta; l'oste viene ad aprirti e ti saluta con un ospitale sorriso. Prima di coricarti mangi qualcosa, poi entri nella tua camera e ti lasci andare ad un sonno senza pensieri. Il giorno seguente, dopo un'abbondante colazione, prosegui il tuo cammino uscendo dalla città e recandoti al **3.**

267

Prendi 8 punti di ONORE per aver sconfitto le guardie. Puoi fuggire dalla finestra, poiché altre guardie stanno arrivando dal corridoio.

Vai al **472.**

268

Siete quasi arrivati a Crommione, quando il contadino ti informa che deve far visita ad un suo amico e che perciò ora devi scendere. Ti dà un bel pezzo di formaggio; lo ringrazi e ti dirigi verso la città. Le prime case ti salutano con il fumo che esce dai camini, salendo pigramente in volute che ricordano quelle d'un uccello che si libra nel vento.

Vai al **100.**

269

Prendi una manciata di grano, lo porti alla bocca e inizi a mangiarlo. Ma questo gesto provoca orrore tra la folla.

Vai al **120.**

270

Entri in cucina, dove si sta preparando un banchetto. Enormi calderoni di bronzo, ribollenti e schiumanti, e una grossa testa di maiale stanno per essere serviti a tavola. C'è pane e vino in gran quantità. In un angolo una donna tesse ad un telaio, in un altro un ragazzino strofina un ornamento da tavola d'oro battuto. La cucina ti sembra molto più grande che tutta la casa di tua madre Etra a Trezene.

Vai al **382.**

271

Finalmente anche il tuo cavallo raggiunge la linea d'arrivo. Ma non c'è nessuno a congratularsi con te: tutti sono per il vincitore, sul cui capo poggiano una

coroncina d'alloro. Sconfortato, ritorni alla locanda, sognando di ruote e zoccoli e del tutto dimentico della vera impresa che devi compiere. Il tuo unico pensiero è ora rivolto alla corona del vincitore, che avresti voluto fosse tua.
Perdi 2 punti di ONORE, e il giorno seguente, indolenzito e rattristato, parti per Atene, recandoti al **474.**

272

E infatti l'oste entra nella stanza, ed ha un'ascia in mano. Ma quando non vede nessuno a letto, trasale e comincia a guardarsi intorno furibondo. Allora gridi l'urlo di battaglia della tua gente e ti avventi contro Procuste, prendendolo di sorpresa e infliggendogli una ferita. Il tuo avversario è FERITO: ha POTENZA 1 e PROTEZIONE 10, e la sua ascia gli dà POTENZA 5 e PROTEZIONE -3. Stretto in un angolo della stanza, ora non puoi ritirarti.

Se Procuste diventa FERITO GRAVEMENTE, vai al **21.**

Se ti arrendi, vai al **571.**

Se muori, ma Zeus ti salva, vai al **263.**

273

L'Amazzone allora lascia cadere la sua lancia appuntita, incapace di combattere per le ferite ricevute. Ti implora di essere misericordioso e di risparmiarla. «Era arriderà alla tua benevolenza» aggiunge la donna guerriero.
La risparmi (vai al **507**) oppure le infliggi un colpo mortale (vai al **516**)?

274

Farfugli flebilmente che hai risparmiato quegli uomini e che sono fuggiti. «Mi stai facendo perdere un sacco di tempo!» urla il re. «Rinchiudetelo nel granaio. Domani lo faremo frustare in pubblico e credo che sarò presente alla punizione».

Vai al **433.**

275

Prendi 1 punto in più di INFAMIA per esserti ritirato e aver disertato il combattimento in difesa della città di tuo padre. Infatti, poco tempo dopo che sei scappato, appare chiaro che gli Ateniesi stanno perdendo; devi perciò gettarti ancora nella mischia e tornare al **102** per scegliere nuovamente un'avversaria.

276

Uno sciame d'api ti assale, perciò ritieni che il miele non valga il prezzo che l'onniveggente Zeus ha decretato che bisogna pagare. Puoi tornare alla nave e attendere di salpare da Milo (andando al **595**) o puoi tentare con qualche marinaio di uccidere una delle mucche, per avere un po' di carne fresca da mangiare (vai al **59**).

277

Alla fine giungi nella città di Epidauro. Guardi attonito l'enorme folla per le strade: facce estranee ti passano accanto, sbattendoti contro le mura dalle alte torri. Nessuno si ferma, nessuno ti nota, e sembrano tutti miserabili, come abbandonati dagli dei. Finalmente prendi il coraggio a due mani e tenti di parlare ad

una donna di nobile estrazione, che però ti ignora, lanciandoti uno sguardo di disprezzo. Quasi disperato allora cerchi di afferrare un passante e gli scuoti la mano: «Amico, dov'è una locanda?» gli chiedi. «Perché questa città è così afflitta? È forse Zeus adirato con voi? Forse le Arpie hanno saccheggiato e rovinato le vostre tavole imbandite, hanno sciupato i frutti della vostra terra?»

L'uomo non fa che scuotere la mano per liberarsi dalla tua stretta, e si trascina via stancamente. Cerchi di ripetergli le tue domande, ma quello scappa. Rassegnato, ti dirigi verso un edificio basso e squadrato. I gradini sono sporchi e le finestre tempestate di guano e altra sporcizia. L'insegna sopra la porta indica che è un luogo in cui potresti trascorrere la notte.

Cosa fai, entri (andando al **36**)? Oppure te ne vai (al **341**)?

278

Afrodite è la tua signora e tu hai mancato di vedere la vera bellezza. Finché non avrai raggiunto Creta, Afrodite non è più tua protettrice. Prendi 6 punti di INFAMIA e vai al **608.**

279

Arrivi al porto, ma mentre ti avvicini al molo dov'è attraccata la fiera nave di Atena tasti sotto il mantello e scopri che i documenti per Minosse sono spariti. Se non riuscirai a trovarli avrai tradito la fiducia di tuo padre; ma la nave deve salpare presto e hai poco tempo.

Vai a vedere nella locanda di Citno (al **380**), oppure in una grande casa lì vicino (al **545**)?

280

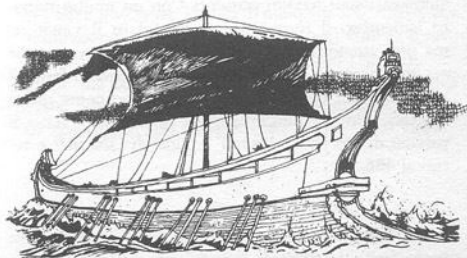
La cuoca corpulenta ti guarda di traverso e dice: «Sicché tu saresti Alteo, il figlio di Egeo?» Vedendo che rispondi di sì con un cenno del capo, corre via mettendosi a urlare: «Guardie, guardie! Arrestate quest'uomo!» Prima che tu abbia tempo di fuggire, o di tornare in cucina per scappare nel palazzo, due guardie armate di spada e di scudi molto ampi ti si sono piazzati davanti. Hanno POTENZA 5 e PROTEZIONE 14 (il loro valore base è POTENZA 3 e PROTEZIONE 10, più una spada di POTENZA 3 e lo scudo di POTENZA -1 e PROTEZIONE 4). Ricordati delle regole per combattere più avversari.

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al **166.**

Se ti arrendi, vai al **457.**

Se ti ritiri, vai al **289.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambi gli avversari, vai al **119.**

281

Ti dirigi al palazzo, in cui entrerai, come ti è stato detto, da una porticina secondaria lasciata aperta a proposito. Così fai, insinuandoti furtivamente nel cortile, e raggiungi una scalinata che porta ad un corridoio dalle alte volte. I muri sono coperti di affreschi, a cui però non presti attenzione, preso completamente dal compito che devi portare a termine. Arrivi presto alla porta che conduce alla camera del re: è incustodita, così puoi sfilare il chiavistello ed entrare.
Il re sta dormendo e russando sonoramente, accanto a lui c'è una spada nella sua guaina. Nel sonno il re la tocca con i polpastrelli, quasi la volesse brandire. Ti precipiti sul re e sollevi il pugnale che ti hanno dato i cospiratori.

Vai al **24.**

282

Con un colpo micidiale abbatti l'enorme animale e gli togli l'ultimo residuo di quella tremenda forza che animava i suoi tendini possenti. Con un ultimo ruggito lamentoso il toro cade morto. Sei tu il vincitore, ma non attendi che ti incoronino con l'alloro, perché sei impaziente di essere di nuovo ad Atene. Ti fermi il necessario per tagliare un pezzo di corno come prova del tuo valore e t'incammini di buon passo verso il palazzo di tuo padre. Prendi 7 punti di ONORE e recati al **456.**

283

Torni dal campo di battaglia tutto insanguinato, ma senza ferite. La vittoria è in pugno agli Ateniesi! Finalmente giungi nella sala delle feste del palazzo di Egeo, dove si sono riuniti la maggior parte dei guerrieri. Ci si lamenta per i compagni morti, ma anche ci si rallegra per la vittoria. Le Amazzoni, le donne guerriero, sono state ricacciate alle loro navi! Nelle altre sale i servi stanno freneticamente preparando un banchetto di festeggiamento. I soldati ti salutano e ti acclamano per la parte che hai avuto in battaglia, come i marinai acclamano il timoniere che li ha portati in salvo tra gli scogli appuntiti.

Vai al **441.**

284

Allontani il vecchio dalla tenda; nessuno ti nota, però senti nell'aria il favore degli dei per quest'azione.

Vai al **299.**

285

La porta si apre, ma invece della faccia del vecchione ti vedi arrivare addosso una secchiata di risciacquatura e di altre porcherie. Prendi 1 punto di INFAMIA per l'umiliazione. Diventi furioso e vorresti entrare a tutti i costi. Ti controlli e prosegui per il tuo cammino, anche se hai addosso il fetore dei rifiuti della locanda (vai al **304**)? Oppure ti ostini a voler forzare l'entrata per fare i conti con l'oste e i suoi amici (vai al **192**)?

286

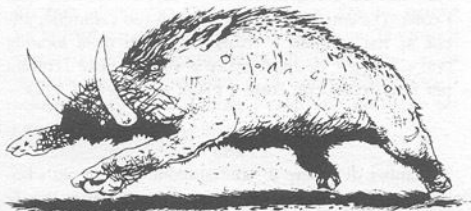
Ti sembra di vedere il dio crapulone correre per i boschi, seguito dalle Menadi come un cacciatore con la sua muta di cani. «Attento!» ti grida «il tuo destino

sarà quello delle nostre prede: il vino è avvelenato, non berlo!»
Allora non tocchi il tuo calice fino al termine della festa, quando il re si volta per parlarti.

Vai al **170.**

287

Il venditore grida «Al ladro, al ladro!», sollevando il clamore generale. Tutta la gente si affanna a catturare i ladri. Trovi sorprendente il fatto che qualcuno possa sperare di ottenere alcunché in tutto quel trambusto, che sembra quasi un campo di battaglia sotto le mura di Troia. Alla fine, però, i ladri vengono catturati e portati via dai guardiani del mercato per un processo sommario.

Vai al **414.**

288

Il corridore ghermisce la gemma con avidità, deliziato da questa offerta. «Il tuo carro sarà il rosso».

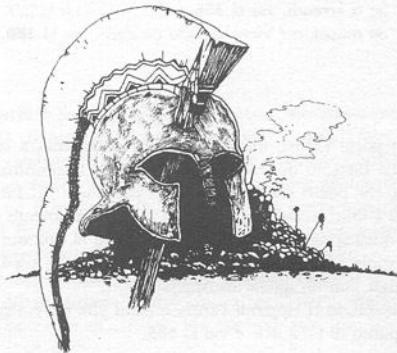
Vai al **391.**

289

Ti volti e fuggi via, rovesciando un calderone di stufato bollente. Ti bruci una gamba, e cadi ruzzoloni proprio ai piedi di altre due guardie che ti si sono precipitate addosso da dietro, come fanno i briganti e la gente del lontano Egitto. Ti trascinano via che ancora ti dimeni e urli, attonito per il trattamento ricevuto nella casa di tuo padre. Ti conducono al **459.**

290

Ti appare Ares, il dio distruttore delle mura, e ti dice: «Hai fatto fuori un portone di pino. Eliminato il ne-

mico. Bravo, bravo! Bel colpo. Avanti così. Bravo, bravo!» Poi svanisce in una nube rossastra. Se Ares non è il tuo protettore egli ti è ora FAVOREVOLE e prendi anche 3 punti di ONORE. Se invece è tuo protettore, prendi 5 punti di ONORE. Ma in entrambi i casi prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso un uomo che si era arreso. Trascorri la notte nella migliore camera della locanda e nessuno fra gli avventori osa avvicinarsi a te.
Il giorno seguente t'incammini per la tua via, al **3.**

291

L'Amazzone non si arrende. Ricordati che ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 13.

Se finalmente la uccidi, vai al **527.**
Se ti ritiri, vai al **275.**
Se ti arrendi, vai al **355.**
Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al **180.**

292

Gli porgi l'arma, ma il vecchio la scaraventa a terra. «Che bisogno di armi posso avere io?» ti rimprovera, «io, che posso scrutare nel vasto panorama del futuro! Tra i flutti, ecco il posto dove si deve veramente usare quell'arma!» E ridendo istericamente fa una duplice capriola in una pozzanghera, per scomparire tra i cespugli, con un'agilità insospettata.
Sospirando ti riprendi l'arma e torni alla nave. Prendi 1 punto di ONORE e vai al **583.**

293

Minacci di ucciderla se non ti rivela il motivo di questo assedio. Si prende tra le mani i suoi lunghi, neri capelli, come per riflettere, e poi dice: «No, non è un segreto. I soldati di Egeo razziarono la nostra terra tempo fa e nel bottino c'era una spilla dorata, sacra ad Era. Potrà sembrarti una cosa insignificante, ma per noi è il simbolo del potere regale». Raccogli da terra un orecchino d'argento, così, per capriccio, e vai al **507.**

294

Faticosamente cerchi di attraversare il fiume. Le gambe sono stanche e tremano per il freddo. Improvvisamente senti qualcosa cadere nell'acqua che ribolle, o forse hai dato un calcio ad un ciottolo. Finalmente arrivi sull'altra sponda.

Vai al **417.**

295

Sbarchi a Santorino, che, nonostante sembrasse molto bella da lontano, è un posto davvero tetro. Dopo un po' t'imbatti in una strana visione: una donna è seduta su un trono d'oro ai piedi della scogliera; accanto a lei c'è un fiero guerriero armato di una lancia appuntita, e al fianco del guerriero c'è uno zoppo con addosso un grembiale da fabbro e in mano un martello.
Più rapidamente del fulmine scagliato da Zeus le rocce della scogliera cominciano a sbriciolarsi. «Salvaci!» gridano i tre all'unisono. Ma puoi salvarne uno solo.

Se la tua protettrice è Era, vai al **26.**
Se Ares è il tuo protettore, vai al **139.**
Altrimenti, vai al **543.**

296

Prendi 5 punti di INFAMIA per il tuo rifiuto di liberare il tempio di un dio così importante. Aspetti, triste e consapevole del tuo crimine, che la nave venga equipaggiata, mentre gli anziani ti guardano stupiti per il tuo strano atteggiamento.

Vai al **492.**

297

I muri del tempio sono spogli, mancano tutti quegli arazzi che ornano il tempio di Trezene. Fanno invece da ornamento migliaia di doni ammonticchiati davanti al santuario della Pizia. La sacerdotessa è nascosta alla vista da una pesante tenda bianca ornata d'oro. Un sacerdote ti si avvicina, si ferma davanti a te e aspetta con una certa impazienza.

Vai al **126.**

298

Ti precipiti sottocoperta cercando disperatamente di recuperare le armi prima che la bestia colpisca nuovamente. Ma è troppo tardi: un minaccioso scricchiolio ed ecco che il possente albero crolla sulla tolda, colpito alla base da un fulmine scagliato da Zeus. L'acqua entra ormai a ondate, ed una ti trascina nel buio dei fondali marini.
Getta due dadi: se la somma dei punti è superiore o

uguale alla differenza tra i tuoi punti di ONORE ed INFAMIA, vai al **453;** altrimenti, vai al **477.**

299

La sacerdotessa, non più in potere del dio, cade in un silenzio tombale. Allora il sacerdote si avvicina a te e ti dice: «Devo interpretare per te le parole del dio profeta. Così parlò Apollo:

"D'un re lontano vai dalla figlia
E dalle capre fiducia piglia!"

Sorride a bella posta e ti congeda. Dopo averlo ringraziato, raccogli le armi e t'incammini verso Tebe, recandoti al **191.**

300

La sacerdotessa allora ti balza a fianco ed esclama: «È venuta primavera! Persefone figlia di Demetra è tornata! Rallegriamoci! La grande madre arride ancora una volta alla terra». Subito dopo iniziano le festività: si danza, si canta, si festeggia la dea della fertilità. È notte fonda quando, rimpinzato di vino e di cibo, vai a dormire, ma i suoni della festa e i rumori dei sacri cimbali ti tengono sveglio per un pezzo.
Ti svegli il giorno seguente, quando le celebrazioni sono ancora in corso. Prima di partire la sacerdotessa ti dona una spilla dorata, lavorata a forma di spiga di grano. Essa sarà il segno dell'amicizia della sacerdotessa di Demetra.
Prendi 3 punti di ONORE. Ora Demetra ti è FAVOREVOLE.

Recati al **138.**

301

Vedendo che il combattimento per loro volge al peggio e che tu sei troppo fortunato, entrambi si piegano sulle ginocchia e chiedono clemenza. Uno dei due ti supplica ansimando: «Risparmiaci e ti diremo tutto. Se ci uccidi il sangue del re di Tebe ricadrà sulle tue mani e le Furie implacabili ti perseguiteranno fino alla fine dei tuoi giorni!» Prendi 6 punti di ONORE per la tua vittoria e, se vuoi, raccogli una delle spade (POTENZA 1 e PROTEZIONE 0), che però non potrai usare assieme ad altre armi.
Cosa fai ora, risparmi gli uomini (vai al **429**)? Oppure li uccidi (vai al **177**)?

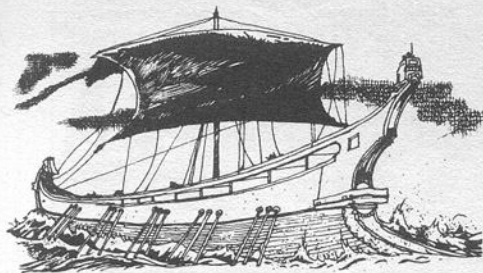
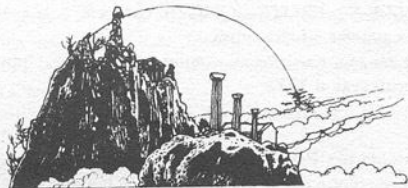
302

La strada per Page è cosparsa dei cadaveri di mucche e capre colpite dalla peste, che stanno imputridendo al

sole da giorni e giorni. Il fetore è talvolta asfissiante, ma tu, imperturbabile, prosegui senza lasciarti impressionare dalle imprecazioni di qualche contadino. Passi accanto a una nicchia dedicata ad Atena, la dea civetta, protettrice di questa città. Le strade sono completamente deserte, e mentre passi accanto a un edificio imponente un uomo ti fa un cenno. «Straniero» ti richiama, «sì, certamente sei uno straniero, e non avrai ancora sentito della piaga che ci affligge. C'è la peste! Sono i topi a portarla e a propagarla, e tutti gli sforzi per mandarli via si sono rivelati inutili. Molti fra i nostri concittadini sono stati morsi e sono morti. Ma forse tu ci puoi aiutare».

Alle sue parole cosa fai, lasci Page il più presto possibile (andando al **490**)? Oppure accetti di aiutare la città cara ad Atena (vai al **206**)?

303

Prendi la focaccia, vi spalmi del miele e versi un po' di latte da un piccolo otre che hai allacciato alla cintura. «Dee infernali, desistete e accettate invece la mia

offerta». Le Furie ti guardano seccate, però volano da te a ghermire il dolce con le loro avide mani e svaniscono nella notte, gridando: «Ci hai fermato, però questa è solo un'occasione: quel disgraziato non ci sfuggirà!»

Perdi 1 punto di ONORE per aver frenato il corso della giustizia divina e vai al **501.**

304

Ares dagli occhi insanguinati si pianta in mezzo alla strada e ti rimprovera: «Codardo vigliacco senza fegato! Tirati su! Avanti, e mai più un simile disonore! Via ora!»

Se Ares è tuo protettore affronterai il prossimo combattimento senza l'aiuto della sua forza sovrannaturale (2 punti di POTENZA).

Se non lo è, il dio ti è SFAVOREVOLE. In ogni caso, prendi 1 punto di INFAMIA.

Vai al **23.**

305

Mentre ti volti per andartene ecco che ti trovi di fronte il dio Apollo, vestiti insudiciati e capelli arruffati: «Sono tremendamente spiacente. Mi sono alzato tardi e quasi dimenticavo di venire. Mah, l'immortalità fa venir così sonno! Cosa? Ah sì, la profezia. Eccola:

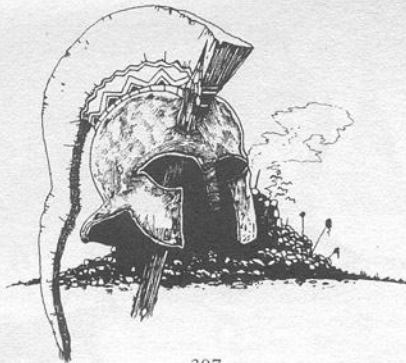
"Uomo di bronzo nell'onda
Manda la gente alla tomba
Che così tu non soccomba!"

Non è un gran che? Spiacente, devo andare». E Apollo sparisce; tu, turbato dalle parole un po' strane del dio, vai alla porta dove gli anziani sono ad aspettarti. Loro non possono aver sentito il dio. Ti devi affrettare se vuoi farcela.

Vai perciò al **449.**

306

La fiamma vacilla e si spegne con un sibilo. Un denso fumo grigio si leva nell'aria. La folla esulta e attende che tu compia il resto della cerimonia.

Vai all'**89.**

307

Ares, il dio distruttore, sembra stare dietro l'animale. «Alteo» ti dice, «sii forte: uccidi la bestia». Solo per questo combattimento la tua POTENZA è superiore di 2 punti del solito.

Vai al **136.**

308

Il sacerdote accetta il gioiello senza proferir parola e ti conduce davanti al santuario. Se Apollo ti era SFAVOREVOLE ora ti è NEUTRALE.

Vai al **181.**

309

Il viaggio verso Tirinto si svolge senza incidenti. Il sentiero è deserto e arrivi alla città dalle alte mura all'imbrunire. Dai un'occhiata in giro (vai al **45**) oppure cerchi subito un posto dove passare la notte (al **200**)?

310

Accompagni il re fino alla sala del trono, dove i signori della città ti accolgono trionfalmente: hai salvato il loro re. I festeggiamenti proseguono per ore e alla fine, prima che tu ti ritiri per partire, la figlia del re in persona ti lava e asciuga i piedi, come vuole il rito. Il re poi ti dona un otre colmo di vino per il viaggio, uno specchio intagliato magistralmente, opera di un maestro fenicio, dorato e tempestato di preziose gemme. Ti vesti, raccogli le armi e lasci le mura bianche di Tebe andando al **134.**

311

Prendi 3 punti di INFAMIA. Artemide non è tua protettrice.

Vai al **265.**

312

«Smettetela di lanciare quelle pietre!» gridi, ma gli Ateniesi non danno bada alle tue parole, che si perdono come sassi scagliati nel profondo oceano. Ti accorgi che non riesci ad essere d'aiuto e, distogliendo lo sguardo da quella scena disgustosa, prosegui per la tua strada, andando al **394.**

313

Arrivi alla porta del palazzo e bussi: il rumore echeggia nel piccolo cortile antistante l'ingresso con uno strano rimbombo, quasi un cupo lamento. Finalmente compare una guardia coperta da un'armatura. Allora gli racconti gli avvenimenti ma ti guarda scettico, anche se ti invita ad entrare. Poi ti disarma, ti perquisi-

sce, e depone le tue armi su un tavolo accanto all'ingresso, promettendoti che ti saranno restituite all'uscita.
Ti conduce per un ampio salone ornato di arazzi raffiguranti il trionfo degli dei sui titani. Finalmente raggiungi la sala principale, dove ti accoglie il re. La guardia ti spinge avanti al cospetto del monarca, un uomo grasso, biondo e vestito in panni riccamente ornati ma piuttosto sporchi e unti.
Il re sogghigna e ti chiede quale scherzo gli hai preparato per oggi. Al sentire il tuo racconto scoppia in una gran risata.
«E chi sarebbero costoro?» ti chiede con fare annoiato. «Che cosa hai fatto a questa gente?»

Se hai permesso ai cospiratori di andarsene, vai al **274.**

Se invece li hai uccisi, vai al **566.**

314

Hai lasciato cadere il gioiello, ecco il perché di quel rumore. Tasti tutt'attorno e finalmente lo ritrovi, lo riponi all'interno della tunica e continui il tuo cammino verso Cleone dove, al **266,** trovi una locanda per ristorarti.

315

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso chi ti ospitava, anche se si trattava di un malvagio, prendi però anche 4 punti di ONORE. Puoi inoltre tenere l'ascia (POTENZA 5, PROTEZIONE -3). Poi lasci la città per recarti al **263.**

316

Prendi in braccio la vecchia e la porti con te tra i flutti: la corrente è molto forte ma riesci a spingerti con molta vigoria fino all'altra sponda. Allora la vecchia parla, ma il suo aspetto è totalmente trasformato, e riconosci nel suo volto i tratti di Era, la regina degli dei.
«Alteo» ti dice, «ti sei comportato bene, e anche se non mi hai riconosciuto in quelle sembianze di vecchia mi hai fatto un favore».

Se Era è tua protettrice, vai al **584.**

Altrimenti vai al **60.**

317

Ti rendi conto che il sacerdote sta aspettando che tu gli dia un dono per Apollo.

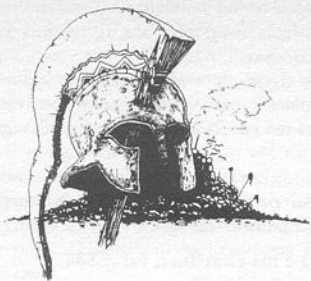
Se hai la statuetta e desideri offrirgliela, vai al **554.**

Se preferisci donare il gioiello di tua madre, vai al **308.**

Se gli dai del denaro, vai al **480.**

Se decidi di non dargli nessuna fra queste cose, vai al **43.**

318

Potresti tuffarti per combattere il mostro nell'acqua, nelle fredde profondità del vasto Oceano (al **361**), oppure potresti, ben saldo sulle gambe, colpirlo dalla tolda, aspettando il suo assalto contro i robusti legni della nave (al **484**).

319

Questo sciocco pensiero è appena svanito dalla tua mente che le violente raffiche cominciano nuovamente a scatenarsi: è cosa da stolti far infuriare così Poseidone, mentre si è per mare.

Vai al **125**.

320

Scappi via dall'accampamento delle Amazzoni, temendo che qualche donna guerriero possa vederti e farti prigioniero: devi avvertire subito Atene del gran numero di prigionieri che hai visto concentrati nell'accampamento. Domani sarai pronto per difendere la città di tuo padre!

Arrivato in città, presto raggiungi il bianco palazzo, oltrepassi l'ingresso ornato di fiori e corri a spiegare a tuo padre ogni cosa.

Resti sveglio nel caso le Amazzoni attaccassero di notte (vai al **497**)? Oppure vai a dormire, cosicché tu possa essere riposato per le imminenti fatiche della battaglia (vai al **52**)?

321

Mentre ti stai avvicinando ad una curva molto stretta un ragazzino tra il pubblico lancia una pietra: il tuo cavallo ha uno scarto improvviso, la ruota urta contro il muro e sei sbalzato fuori dal cocchio e scaraventato tra la folla. Ti alzi e guardi tra il pubblico per scoprire

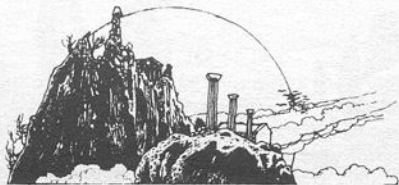
quel vile che ti ha fatto perdere la corsa, ma invano. Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 2 punti di ONORE.
Stanco e sconfortato fai ritorno alla locanda, dove vai a letto senza nemmeno aspettare la cerimonia della premiazione, anzi vergognandoti di mostrarti in giro.
Il giorno seguente fai una frugale colazione e t'incammini per Atene, recandoti al **474.**

322

Avverti che è l'armatura a farti andare a fondo, perciò cerchi di togliertela, ma è troppo tardi: il mostro ti ha preso in trappola, e ti sta destinando a morire nelle profondità dell'Oceano. A meno che tu non possa ancora rivolgerti a Zeus, andando al **579.**

323

Salpi da Milo per il mare aperto. I vogatori devono fare un grande sforzo, perché non c'è un filo di vento a sospingere la nave. Il viaggio per Santorino sarà duro, e inoltre sei costretto a stare nella tua cuccetta per un giorno e una notte, colpito da una strana feb-

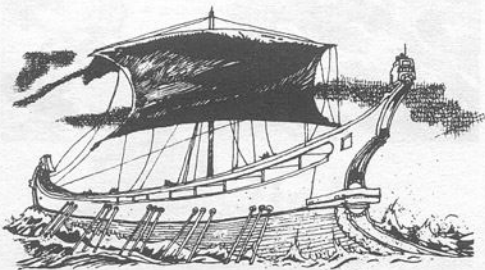
bre. Nei tuoi sogni, forse messaggi inviati dall'Olimpo, passano tutte le persone che hai incontrato finora, Egeo, Medea, il capitano, il tuo protettore, e tutti si fondono nell'abominevole, ghignante volto del Minotauro.
Finalmente ti passa la febbre e puoi salire in coperta per ammirare la lontana isola di Santorino, le sue scogliere che riflettono come un gioiello i raggi del sole in un bagliore celestiale.

Vai al **295.**

324

Ti trascini stancamente per la strada polverosa, e il sole di mezzogiorno batte senza pietà sul tuo capo. Ti

fermi per un attimo a bere, e noti qualcosa di strano a qualche metro dalla strada. Ti alzi, vai a vedere: è uno scheletro ancora parzialmente coperto da un'armatura di cuoio in disfacimento. Accanto alle ossa, uno stivale e l'elsa arrugginita di una spada testimoniano di un antico duello per la sopravvivenza di qualche sfortunato viandante. Il luogo è pieno di cespugli e arbusti. Con un sospiro e una preghiera al tuo dio protettore, affinché il tuo destino sia migliore e la tua vita sia abbastanza lunga da poter almeno vedere la casa di tuo padre, riprendi il cammino per Epidauro andando al **277.**

325

Prima che tu possa replicare, la dea è svanita. Allora riprendi il tuo cammino per strette vie di Atene, ora deserte sotto il sole del tardo pomeriggio. Sei diretto all'Acropoli, la cittadella che domina dall'alto la città

come un potente re il suo popolo, suo protettore e sua forza. Il caldo è opprimente e ti devi fermare molte volte, all'ombra delle umili abitazioni che caratterizzano questa parte della città.

Continua al **244.**

326

Prendi 1 punto di ONORE per questa decisione. Ora è quasi buio, e gli ultimi raggi di sole illuminano l'occidente quando arrivi al porto. Con tuo grande terrore scopri che i documenti per Minosse non ci sono più. Non c'è più tempo per cercarli: la nave è pronta per partire. Con un cupo presentimento nel cuore devi abbandonare i documenti al loro destino.

Vai al **475.**

La nave è già al largo, e i vogatori sono sulle loro panche, curvi sui levigati remi. Il caposquadra non ha frusta, perché si tratta di volontari, ma un tamburo batte il ritmo di vogata. I poveri Ateniesi destinati al sacrificio non parlano, ma di tanto in tanto ti danno un'occhiata carica di speranza, come uomini che si appellano agli dei olimpi per aver soccorso alle loro pene. «Alteo, tu che domi i cavalli, ti prego salvaci!» ti dicono, oppure «Alteo distruggerà Cnosso e ci riporterà salvi ad Atene». Una delle fanciulle somiglia in modo straordinario a tua madre Etra, e per un momento ti fa venire in mente la tua casa, che abbandonasti tanti giorni fa.

Il viaggio prosegue e il sole e la luna si danno il cambio nell'illuminare lo stanco mondo. Talvolta la nave può proseguire per mezzo delle sole vele, talaltra è necessario l'intervento dei rematori. Spesso ti viene il mal di mare, specie quando il beccheggio è più forte, e così non sei in grado di aiutare gli altri nelle attività di bordo: il tuo ventre è in subbuglio, quasi che il toro di Maratona lo avesse infilzato un paio di volte, la testa ti gira come fosse stata trafitta da una lancia. Quasi non ti rendi conto che la nave, dopo aver costeggiato l'Attica, sta per arrivare alla rocciosa isola di Chio. In coperta ci sono grida e rumori. «Alteo!» senti gridare il capitano, «Alteo, presto!» Ti alzi, ancora barcollante, e sali in coperta, perplesso per queste grida.

Ma quando guardi verso il punto che tutti ti indicano, l'orrore ti attanaglia in tutto il corpo: un mostro marino! Ha la forma di un serpente, con delle spine acuminate sul capo, enorme oltre ogni immaginazione, con gli occhi del colore dell'abisso marino, dalle am-

pie e devastanti mascelle, dal corpo rilucente di blu, verde e oro sotto i raggi del sole.

Se Poseidone è tuo protettore, vai al **448.**
Se Poseidone ti è SFAVOREVOLE, vai al **179.**
Se Poseidone è NEUTRALE nei tuoi confronti, vai al **577.**
Se Poseidone ti è FAVOREVOLE, vai al **547.**

328

«Sono Alteo, figlio di Egeo» rispondi, cercando di dare un'espressione regale al tono della tua voce. La guardia sembra sorpresa, ma poi ti invita a seguirlo. Scendi per una stretta scala, poi la guardia ti indica una stanza sulla sinistra. Entri e ti sembra che ci sia qualcosa di strano; ti volti, ma troppo tardi! la porta si chiude e ti rendi conto di essere stato chiuso in una cella, buia, priva di mobilio, con un pagliericcio sul pavimento. La guardia mette il chiavistello ed esclama: «Ecco quel che si merita chi si spaccia per il figlio del re!»

Vai al **185.**

329

Mentre inizi a sciogliere la spilla dalla tua cintola, per dimostrare le tue intenzioni pacifiche, nella penombra della radura scorgi un'altra figura. È Ares, dio della guerra, che ti esorta alla frenesia della lotta: quindi o attacchi l'Amazzone (vai al **517**) oppure rinunci al combattimento, perdi 2 punti di ONORE e torni al **445.**

330

Perdi 1 punto di ONORE e prendi 1 punto di INFAMIA per aver guardato questo paragrafo!

Vai al **134.**

331

Finalmente trovi una locanda dove passare la notte. È abbastanza gradevole, quasi quanto quella che c'è a Trezene, e i vecchi che sorseggiano le loro bevande nell'angolo ti fanno venire in mente gli anziani del tuo paese natio. Presto sei preso da una forte nostalgia, e quasi ti viene da piangere al pensiero della tua casa. Poi ti chiedi perché, ma già sai la risposta: sono stati gli dei a ordinarti di compiere quest'impresa, la stessa impresa che portò tuo fratello alla morte. Devi lottare, così come la ghianda lotta per diventare una possente quercia.
Il giorno seguente, di nuovo fresco e riposato, continui il tuo cammino. Puoi andare a Delfi, passando per Page (recati al **302**), oppure a Crommione (al **189**).

332

Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **312.**

333

I briganti hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 10. Sono entrambi armati di lunghi coltelli (POTENZA 2, PROTEZIONE 0) ma non hanno armatura. Ricordati che il primo dei banditi combatterà con POTENZA 7 (4+2 per il coltello +1 perché c'è il suo compagno). Il secondo bandito combatterà con POTENZA 6 soltanto.

Se li FERISCI GRAVEMENTE entrambi, vai al **171.**

Se ti arrendi, vai al **374.**

Se sei ucciso ma Zeus interviene a salvarti, vai al **553.**

Se ti ritiri, vai al **228.**

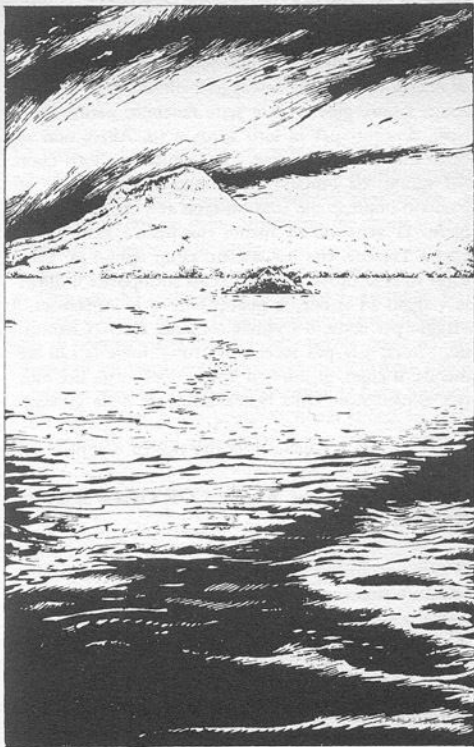
334

Sei vicino ad un porcile dove il guardiano sta dando agli animali la loro broda. Egli ti guarda con fare interrogativo. Il fetore è insopportabile. Cerchi di superare il disgusto per quell'odore ed entri a chiedere la via per il palazzo reale (vai al **209**), oppure fuggi via da quel posto immondo più velocemente che puoi, cercando da te la via per il palazzo (al **90**)?

335

Il destino e la morte s'appressano a te, ma Zeus l'onnipotente li volge altrove e interviene a instillarti nuova vita. «Alteo» ti pare di sentire le sue mute parole, «Alteo, in cambio di questo mio intervento per liberarti dalla morte, tu devi liberare la popolazione di Maratona dal pericolo!»

Ora puoi continuare a combattere: se vinci vai al **282.**
Se preferisci ritirarti, vai al **515.**

336

Uno dei marinai grida e con lui tutti gli altri. Ti precipiti a prua e anche tu, Alteo, puoi vederla: non più solo un suono di parola, non più lettera morta, è Creta! che in tutta la sua selvaggia bellezza riempie l'orizzonte. I sette giovani e le sette fanciulle stanno silenziosi, timorosi per la loro sorte, e tu, Alteo, non sei certo immune dal terrore che agghiaccia i loro cuori. Sei venuto da lontano e hai attraversato terre e affrontato imprese che solo un eroe avrebbe osato compiere. Ti vengono in mente tua madre Etra, la tua casa a Trezene, che hai lasciato tanto tempo fa. Tante sono state le prove a cui sei stato sottoposto: il difficile viaggio ad Atene, la guerra contro le Amazzoni, il viaggio per mare, il terribile serpente marino, Santorino, Citera, e la più recente fra tutte, forse la più tremenda: il cupo, gigantesco Talos, distruttore dei mortali, annientatore della bellezza, terrore della gioventù attica.
Il tuo viaggio è concluso, la tua ricerca è appena iniziata.
L'avventura continua **ALLA CORTE DI RE MINOSSE.**

337

Sudato e tremante per la tremenda esperienza che ti è capitata apri gli occhi, e scopri che sei ancora nella tua camera da letto. Potrebbe forse essere un messaggio dagli dei, un sogno inviato dall'Olimpo o forse dalle oscure profondità dell'Ade? Ti alzi e indossi l'armatura, perché è già spuntata l'alba e il cielo è striato di color cremisi. Resti soltanto il tempo necessario per salutare Egeo e, presi i documenti, t'incammini per l'ultima tappa del tuo viaggio a Creta. Alla porta le guardie ti salutano, ma dopo un po' ti rendi conto di esserti perduto e devi chiedere la strada per il porto.

Vai così al **142.**

338

La nave si muove verso un promontorio, spinta dal vendicativo Borea, il vento del nord. Proprio quando la nave sembra sul punto d'infrangersi sugli scogli, le acque si separano e dalle profondità del mare si leva Poseidone, signore delle onde.
«Calmati!» grida il dio al suo mare, e con un rapido movimento del tridente calma le acque, respinge Borea fino alle sue grotte tracie, proprio come un'assemblea di popolo viene calmata dalle parole sagge e concilianti di un oratore esperto, mentre l'agitatore viene ridotto al silenzio. Poseidone sospinge la nave lontano dagli scogli con la sua possente mano e con un ultimo cenno di saluto ridiscende al suo palazzo corallino.

Vai al **194.**

339

Alla luce del crepuscolo scorgi un piccolo gruppo di pellegrini che stanno parlando con un manipolo piuttosto numeroso di uomini armati di giavellotti dalla punta metallica. I pellegrini sembrano porgere qualcosa agli uomini armati e poi continuano la loro strada. Quando sei più vicino, uno di loro ti sbarra la strada con il giavellotto.
«Fermati, viandante!» ti intima, «devi pagare il pedaggio: con denaro o con la tua fatica». E ti spiega che

per passare da Cirra a Delfi devi pagare una certa somma, oppure arare una parte del campo che sta alle sue spalle, dovendo però prima catturare il toro per mettergli l'aratro.
Ti sottometti e paghi il pedaggio (andando al **105**), o cerchi di combattere contro questi uomini (vai al **264**), oppure infine accetti di mettere il giogo al toro e arare il campo (vai al **413**)?

340

«Cibo!» esclama il vecchio, leccandosi le dita. «Proprio come l'ambrosia che è il nettare degli dei ...» afferra bramosamente il formaggio che gli offri «... che alimenta l'icore, la linfa dei divini. Ma l'icore può fluire dai loro piedi». Prima che tu riesca a chiedere cosa intende dire, se n'è già andato chissà dove. Prendi 1 punto di ONORE e recati al **583.**

341

Lasci la taverna e continui a vagabondare per la città alla ricerca di un posto più decente dove passare la notte. Ci sono diversi ostelli, ma sembrano tutti pieni. Non ti rimane che tornare alla taverna di prima (al **36**) o dormire in mezzo alla strada (al **255**).

342

Tanto rapidamente quando il dio Elios lascia il cerchio del cielo e ritorna alla sua graziosa casa, così la tempesta cessa di abbattersi sulla nave e il vento smette di soffiare. Il dio dei mari è stato clemente.
Gli offri una preghiera, perdendo 1 punto di ONORE (vai al **524**)?
Oppure confidi che la tua virtù sia stata sufficiente per meritarti la salvezza (vai al **319**)?

343

Riesci a scappare ma dietro di te senti le Amazzoni gridare: «Vile codardo! Sono tutti come te gli Ateniesi?» Prendi 1 punto di INFAMIA e recati al **320.**

344

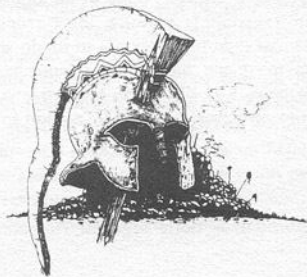
Mentre stai per andartene noti qualcosa che luccica in un cespuglio: è un vecchio elmetto arrugginito, ma ancora utile (PROTEZIONE 2, POTENZA 0). Soddisfatto per il rinvenimento, prosegui al **277.**

345

Caro Alteo, cosa c'è da aver paura del caldo e della luce? Zeus ti sorride amichevolmente e tu tremi! Perdi 1 punto di ONORE e recati al **244.**

346

Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua ingordigia e per il furto ignobile. Sarebbe prudente ora lasciare Megara per andare a Eleusi, all'**86.**

347

Mentre scendi dalle scale t'imbatti nell'oste, che vedendo le tue mani insanguinate capisce che i due indesiderati ospiti sono morti: «Amico» ti dice, «sei il benvenuto qui. Hai ucciso due dei banditi che terrorizzano la città; ma molti altri ne restano. Ti prego ora, libera il nostro tempio. Sappi che la gratitudine del dio è con te. Sono sicuro che non ci abbandonerai. Ho un consiglio importante da darti: stai attento agli alberi che costeggiano la strada al tempio. Pullulano di briganti in agguato».

Se scegli di andare al tempio per liberarlo dagli empi banditi, recati al **508.**

Se scegli di non farlo, vai al **228.**

348

Improvvisamente il cielo si fa cupo e minaccioso e il tempo peggiora. Presto ci sarà una tempesta e non c'è un porto dove attraccare. La nave è colpita da folate e onde sempre più violente, la schiuma salata del mare in agitazione adesso spazza il ponte senza sosta. La nave scricchiola, il capitano cerca di far ridurre il più rapidamente possibile la velatura, ma è troppo tardi: uno dei marinai cade in mare, urla in modo spaventoso, si agita ma viene inghiottito, intanto la vela di poppa si strappa, e la situazione è gravissima. Se Poseidone è tuo protettore, vai al **338;** se non lo è vai al **393.**

349

Tutto il giorno e la notte seguenti l'imbarcazione è sospinta da una forte tempesta, inviata dai cieli attraverso le veloci acque dell'Oceano, e i robusti legni della nave si spezzano, i rematori sono sbalzati in mare, nei neri vortici da cui i mortali non possono tornare. Ma di tutto questo sai ben poco, caro Alteo, perché stai troppo male. Forse la traversata sarebbe stata agevolata se il rapido Ermes ti avesse concesso l'uso dei suoi alati calzari per volare a Creta.

Finalmente la nave, semidistrutta dal serpente e dalla tempesta, giunge a Citno per le riparazioni e per far provvista di acqua dolce con cui ristorare gli stanchi marinai. Sali sul ponte, ancora frastornato, e sei come portato via dalla calca che c'è nel porto, accorsa ad ammirare questa strana nave di Atene. Scendi a terra accanto ad una pila di panieri ben intrecciati, e una vecchia ti ristora con un grappolo d'uva.

Cosa fai adesso, accompagni il capitano in giro per l'isola (al **408**)? Oppure esplori Citno per conto tuo, spostandoti coraggiosamente verso l'interno dell'isola (al **432**)? Oppure, infine, resti nei paraggi della banchina, mentre riparano la nave (vai al **611**)?

350

Presto arrivi nella grande sala del re: Egeo in persona è seduto ad un'estremità dell'ampia tavolata e i nobili della città sono accanto a lui. Hai l'onore di sedere relativamente vicino al re e puoi fare un buonissimo pranzo, il migliore da quando hai lasciato casa. C'è carne di cervo, di anitra, di cinghiale, il vino scorre liberamente e c'è pane a volontà. Da un braciere vicino alla porta s'alza il fumo, che finisce in un pertugio del soffitto, testimonianza di una festa in onore di Atena, patrona della città. Ma il tuo calice non è stato ancora

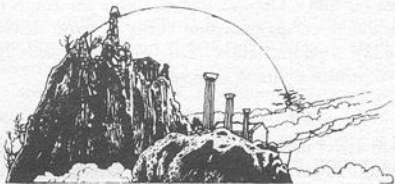
riempito del rosso vino di Chio.

Continui a mangiare senza curarti del vino, aspettando pazientemente (vai al **561**)? Oppure ti versi il rosso nettare dalla grande coppa centrale (vai all'**85**)?

351

«Bravo, hai superato la prova» dice uno degli uomini, «perché il vino era drogato». Detto questo lo passa ad un mendicante cieco, che lo beve d'un fiato.

I cospiratori ti spiegano il loro piano: tu sarai l'esecutore, l'assassino. Dovrai penetrare nella camera del re attraverso una porta lasciata aperta da una guardia prezzolata, e ucciderlo.

Vai al **281.**

352

In un'esplosione di luce divina ti appare il dio arciere. «Alteo, beh, sono lusingato» ti dice, «abbi cura di te: ci sono molti ostacoli da affrontare. Adesso me ne

vado a caccia con mia sorella però prima ti lascio il mio potere». Allora ti umetta gli occhi della sua divina saliva e subito senti venire in te il dono della profezia. Improvvisamente il dio sparisce, rapidamente com'era comparso.
T'incammini per Atene, dove regna tuo padre. D'ora in poi, quando avrai una preveggenza non prenderai in considerazione le penalità che ti spetterebbero nel caso che fosse sbagliata.

Recati al **2.**

353

L'Amazzone ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 13.

Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al **180.**
Se ti ritiri, vai al **275.**
Se ti arrendi, vai al **355.**
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **291.**

354

I cospiratori ti minacciano di lasciarli in pace, altrimenti ti uccideranno. Uno di loro insulta tua madre per aver generato un figlio così stupido e rompiscatole.
Cosa fai, li attacchi per questa offesa (vai al **37**)? Oppure lasci la locanda (vai al **69**)?

355

Un gruppetto di Ateniesi si sta avvicinando e l'Amazzone altro non può fare che toglierti la tua arma migliore. I compagni ti salvano e puoi continuare a combattere. Torna al **102** e scegli un altro avversario.

356

Prendi l'urna e versi l'acqua sul braciere. Allora persino il denso fumo non può coprire l'entusiasmo della folla, che vede celebrato il compimento del rito primaverile di Eleusi. Ci sono invocazioni gioiose e grida di festa, perché il mantello invernale è definitivamente deposto.

Vai al **300.**

357

Non è buona cosa indagare sui moventi delle azioni divine. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **142.**

358

Viaggi verso Milo, la bella isola del miele; il mare è calmo come le cime degli alberi in un giorno estivo, quando non c'è il più piccolo alito di vento. Nessun mostro dalle profonde regioni di Poseidone viene a disturbarti, e in due giorni sei in vista dell'isola. I marinai sbarcano e persino i giovani destinati al tremendo labirinto sembrano stranamente allegri. Mandrie di mucche e buoi pezzati pascolano nei rigogliosi prati, e gli uccelli in alto roteano e volteggiano. Nella campagna l'uva cresce liberamente e il sole è caldo ma non bruciante.
Mangi un po' d'uva (vai al **586**)?
Cerchi un po' di miele (vai al **276**)?
O ti unisci agli altri marinai per catturare una mucca (vai al **59**)?

359

Puoi chiamare in aiuto Apollo contro questi infami che profanano la pianura.

Se il dio ti è SFAVOREVOLE, torna al **339.**
Altrimenti, vai all'**11.**

360

Apollo ti è ora FAVOREVOLE. Meditando sul modo in cui le creature dell'Ade vanno incontro al loro destino, riaccompagni gli anziani alla nave.

Recati al **449.**

361

Ti tuffi alla caccia del serpente. Da sotto ti accorgi che l'animale ha un ventre molle (PROTEZIONE 6), che lo rende un facile bersaglio. Mentre ti sforzi, però, di metterti in posizione la bestia ti dà una tremenda codata. Il sangue ti sprizza negli occhi e non vedi per un paio di secondi. Ti riprendi in tempo, anche se sei FERITO.

Vai al **322.**

362

Riesci a dire, boccheggiando, una preghiera a Zeus. Con tuo gran stupore vedi che l'orso se ne va via. Probabilmente crede che tu sia morto. Resti fermo a terra per almeno un'ora, temendo che l'animale possa tornare.
Infine ritorni sulla tua strada, che curva dolcemente a destra per poi confluire in un'altra.

Continua al **13.**

363

La tempesta infuria per sette giorni e sette notti e ti fa inesorabilmente perdere la rotta. Senza sosta, il capitano combatte per tenere a galla la nave: la prora è danneggiata, la cassa contenente i doni per Minosse – statuette raffiguranti gli dei, d'oro e d'argento – è sballottata qua e là e alla fine spazzata dalle ondate. Solo il favore di Zeus mantiene integra la nave sopra le acque mugghianti, mentre i vassalli di Poseidone fanno di tutto per affondarla. Tu rimani sottocoperta: non sei un gran marinaio, e ti sembra che la vita stessa ti sfugga qua e là al sollevarsi e precipitare della nave sulle onde. Finalmente, quando già credevi che l'Oceano, il regno di Poseidone, non avesse più confini, ecco che appare Citera, la terra di Afrodite.

Continua al **578.**

364

Passano alcuni minuti. Tuo padre ritorna, ti prende sottobraccio e ti conduce in una stanza semivuota e poi in un piccolo studio, ammobiliato con un tavolo e

una sedia. Su quello sta una pergamena, inchiostro e altri materiali di cancelleria. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver disobbedito a tuo padre.

Vai al **155.**

365

Se vuoi forzare il passaggio dell'icore, per privare Talos del fluido prezioso che lo sostiene in vita, devi, con un dado, fare 4, 5 o 6. Per ogni 5 punti di ONORE investiti prima di lanciare il dado, potrai aumentare di un'unità il numero uscito.

Se fallisci nell'impresa, il gigante ti attacca e tu devi ritirarti: torna al **48.**

Se invece riesci nell'impresa, vai al **540.**

366

L'Amazzone capisce che sei un combattente a lei superiore, cade a terra e abbraccia le tue ginocchia nel rituale gesto di supplica e si arrende. «Sono Antiope» ti dice, «la regina delle Amazzoni. Mi hai sconfitto e così la nostra patria è sconfitta. Era non può pretendere più nulla ora. Tu sei un coraggioso combattente e meriti una ricompensa perché sei stato il primo uomo a sconfiggere la regina delle Amazzoni in combattimento. Ascolta, ci sono alcune Amazzoni anche a Creta – io so della tua missione – e le comanda una donna guerriero di nome Lembra. Raccontale le tue imprese e fai menzione del mio nome. Essa sarà obbligata ad aiutarti».

Se uccidi Antiope, ora che ti ha rivelato tutto questo, vai al **454.**

Se la lasci andare, vai al **529.**

367

Alleggerito delle tue armi penetri nel campo nemico, orgoglioso di poter prevenire ogni possibile spargimento di sangue. Ma proprio quando arrivi tra i fuochi dell'accampamento senti un acuto dolore alla schiena. Ti hanno trafitto con una lancia acuminata e il tuo sangue sgorga a fiotti. Il tuo breve tragitto nel mondo delle cose umane sta per finire, Alteo, a meno che tu non preghi Zeus di salvarti. Se lo puoi fare, potrai strisciare di nascosto fino ad Atene e armarti per il combattimento, continuando al **102.**

368

Cerchi a tastoni, come un cieco nell'ora della vittoria, per il quale non c'è la vista dei suoi cari al ritorno e tutto è buio fino alla fine dei suoi giorni. Tuttavia hai un sussulto quando le dita sentono uno dei sigilli di tuo padre. Questi sono i suoi documenti! Il capitano deve averli consegnati per sbaglio! Senza queste preziosissime carte il tuo viaggio a Creta sarebbe stato segnato dalla sorte avversa fin dall'inizio!
Sollevato, ma con 1 punto di INFAMIA per aver così rovistato tra le carte, puoi sia curiosare ancora sull'altro tavolo (al **614**) sia tornare subito alla nave (al **575**).

369

I topi, con squittii di minaccia contro l'invasore dei loro territori, ti attaccano. Lo faranno insieme perciò con POTENZA 3 e PROTEZIONE 15.

Se ti ritiri, vai al **490.**

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al **51.**

continua

Se vinci e non vieni ferito dai topi, prendi 4 punti di ONORE e vai al **213.** Ma se vinci e vieni ferito, vai al **451.**

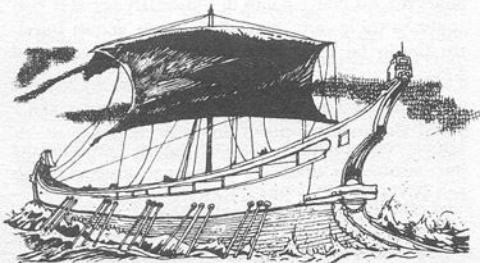
370

La vista di tuo padre Egeo non ti può spaventare. Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Vai al **561.**

371

Il mostro sembra non avere alcuna cattiva intenzione nei tuoi confronti. Gironzola solamente intorno alla nave, di tanto in tanto si tuffa a prendere una sorsata di pesci nelle sue ampie mandibole e alla fine, perduto ogni interesse per la nave, si rituffa nelle profondità marine per tornarsene da dove era venuto.

Vai al **349.**

372

Avanzi verso il tavolo dove i due sono seduti. Ti guardano con fare interrogativo, decisamente seccati per la tua intromissione.
Cosa fai ora, sguaini la spada e li attacchi (al **37**)?
Oppure cerchi di persuaderli a non uccidere il re tebano (vai al **542**)?

373

La regina dall'occhio di giovenca t'invia un pensiero dall'alto delle innevate vette dell'Olimpo e tu, Alteo, immediatamente capisci perché le Amazzoni stiano assediando Atene. È a causa di una spilla per capelli sacra ad Era, rubata in una razzia compiuta da corsari ateniesi. L'onore della regina delle Amazzoni, Antiope, esige che questa spilla ritorni nelle mani delle donne guerriero. Devi dirlo a Egeo, perciò recati al **108.**

374

I banditi ti tolgono le armi e l'armatura e ti abbandonano in un campo, legato e imbavagliato. Prendi 1 punto di INFAMIA per esserti arreso ed esser stato trattato in modo così ignominioso.

Vai al **536.**

375

Nonostante la sua grande paura l'Amazzone non si arrende e continua a combattere. Non ti può colpire e così in questo scontro del combattimento la uccidi.

Vai al **527.**

376

Quando vede che ti arrendi l'Amazzone lancia un grido di trionfo, come fa chi ha ottenuto ciò che desiderava di cuore: «Così» essa esulta, «un Ateniese si arrende alla regina delle Amazzoni. Così un uomo si deve arrendere ad Antiope!» Poi ti toglie tutte le armi e ti spinge con la sua lancia aguzza fino ad un palo di legno nei pressi dell'accampamento. Qui vieni legato e tenuto prigioniero. Prendi ancora 1 punto di INFAMIA. D'ora in avanti non avrai possibilità di influire sull'esito del combattimento fra le donne guerriero e gli Ateniesi.

Vai al **150.**

377

I morsi degli animali ti hanno inoculato una forma leggera della tremenda peste, abbastanza però per farti giacere febbricitante per diversi giorni. La tua pelle è segnata dai bubboni e la gente ti evita per un po' di tempo. Quando finalmente rinvieni, Atena, protettrice della città, ti appare in visione, al **213.**

378

È quasi sera e il verro ti ha fatto perder tempo. Quando arrivi al porto, infatti, ti dicono che la nave per Atene è già partita. Sembra che tu debba continuare il viaggio a piedi e decidi perciò di passare la notte in una locanda lì a Crommione.

Il giorno seguente, riposato e rifocillato, t'incammini verso Atene. Mentre lasci la città vedi un cartello: puoi prendere il sentiero di ciottoli che passa per le colline e attraversa Page (prosegui al **302**), oppure puoi prendere la strada costiera fino a Megara (prosegui al **161**).

379

C'è la luna nuova questa notte, e la via perciò è molto buia. Spesso inciampi ed una volta addirittura cadi. Ti riposi per un istante, controllando che la spada non si sia danneggiata. La brezza notturna fa stormire gli alberi, dai cui rami le civette si gettano silenziosamente sulle loro prede, volando qua e là per il bosco. In distanza riesci a scorgere le luci del Pireo, come stelle nel firmamento celeste.

La calma notturna è improvvisamente rotta dal grido disperato di un uomo che supplica pietà. Ti avvicini e vedi una persona alta, incalzata da terribili mostri, donne alate con serpi al posto dei capelli, che con torce e fruste perseguitano il poveretto. L'uomo tiene in mano una focaccia cosparsa di miele, e nel vederti grida: «Aiuto, salvami! Le Furie mi perseguitano!»
Cosa fai, cerchi di allontanare le Furie e chiedi la ragione di tale attacco (al **231**), oppure continui per la tua via, grato che quegli esseri infernali non abbiano scelto te come oggetto delle loro persecuzioni (al **473**)?

380

La porta della locanda è aperta, ma dentro è buio. Riesci a scorgere solo due tavoli accanto alla porta, con sopra alcuni documenti. Su uno dei tavoli ci sono dei documenti sigillati, mentre gli altri fogli sono aperti.
Guardi prima nelle pergamene sigillate (al **368**) oppure i fogli aperti (al **106**)?

381

Riesci a toglierti di dosso l'armatura, prima che ti trascini a fondo. Ora sei pronto per attaccare il mostro, che sta per assalire di nuovo la nave indifesa per farne un sol boccone. Dalle tue mani può venire la vittoria; non hai possibilità di ritirarti.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **504.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il serpente, vai al **498.**

382

Una grassona, che sta mescolando il contenuto di un calderone, ti nota e chiama le guardie. In una manciata di secondi sei circondato da otto guardie del palazzo, che ti puntano le spade alla gola. La cosa migliore è non opporre resistenza.

Vai al **459.**

383

Infine ringrazi di cuore Egeo per aver condiviso il suo pane con un estraneo, ma, mentre stai ringraziando, inciampi e urti maldestramente un calice di vino che si rovescia con rimbombante fragore. Gli invitati smettono di parlare per girarsi verso di te con un'espressione stupita e inquisitoria.

Vai al **170.**

384

Lasciandoti alle spalle l'enorme figura di Talos distesa sul piatto fondo marino, procedi verso Creta. Ora il sole splende con meno intensità, in parte coperto da nuvole di uno strano color verdastro.

Vai al **336.**

385

La regina ti lascia e si tuffa nella battaglia, come un'orsa in ansia per i suoi piccoli. Ma dopo alcuni minuti le Amazzoni si stanno ritirando, come la marea che cala dalle coste battute dai mari e dai venti e lascia i detriti da lei stessa portati. Esse tornano ai loro lontani rifugi, dopo aver compiuto il loro dovere verso la regina degli dei e senza più obblighi nei suoi confronti.
Prendi 6 punti di ONORE per questa vittoria e recati al **283.**

386

Investi da 2 a 4 punti di ONORE per l'aiuto di Era (tira un dado, dividi per 2, arrotonda e aggiungi 1). Se decidi di agire in questo modo vai al **373.** Se non ti puoi permettere l'aiuto della dea o decidi che non è il caso di richiederlo adesso, perdi 1 punto di ONORE e vai al **102.**

387

Corri a perdifiato verso la nave, ancora terrorizzato dal minaccioso nemico che hai incontrato e non hai sconfitto. Teseo, famoso per la sua lancia, non si sarebbe certamente comportato in questo modo, non avrebbe permesso a un tal brigante di razziare impunemente. Ma Teseo è morto.
L'equipaggio si affretta ad approvvigionarsi per il viaggio, mentre gli anziani di Delo guardano in alto, intristiti, ancora in attesa di un eroe che venga a liberarli da quell'oppressore. Ora Apollo ti è SFAVOREVOLE.

Se è il tuo protettore, vai al **596.**
Altrimenti, vai al **492.**

388

Balzi all'attacco. I banditi hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 10, ma sono armati di gambali (POTENZA 0, PROTEZIONE 1) e lunghi coltelli (PO-

TENZA 2, PROTEZIONE 0), il che rende il loro valore complessivo di POTENZA 6 e PROTEZIONE 11 (ma il primo bandito ha POTENZA 7, perché combatti contro più avversari). Continueranno a combattere anche se FERITI GRAVEMENTE, eccitati dalla paura del dio. Ricordati che non ti puoi ritirare, poiché il tempio è recintato.

Se ti arrendi, vai al **422.**

Se vinci, vai al **163.**

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, ti ritroverai, una volta guarito, al **536.**

389

Un'ira tenebrosa sfigura per un attimo il volto di tuo padre. «Parla dunque!» tuona la sua voce. Ricordandoti della tua attuale incerta posizione decidi di rispondere sinceramente: «Sono Alteo, tuo figlio».

Vai al **546.**

390

Mettendo a repentaglio la tua vita avanzi in quella tempesta di pietre, cercando di raggiungere il fabbro. Chiudi gli occhi per proteggerti dall'accecante polvere ma quando li riapri la pioggia di pietre è cessata miracolosamente. E la roccia è lì, nera, a picco, intatta come prima. Lo zoppo, come puoi meglio vedere ora, sta sorridendo: indossa un cappello a punta, e tiene in mano un martello con cui si gratta la gran barba bianca. La sua tunica grigio cenere lascia scoperta la spalla destra.
«Ti ringrazio» rimbomba la sua voce, come il tuono d'un vulcano. «Hai scelto bene e per questo ti ricompenserò». Detto questo si gira, e per un istante riesci a vedere in una caverna una grande fucina, lucente come il sole, con un'incudine e una moltitudine di mantici sbuffanti come gli uragani che spezzano in due le navi e fanno naufragare gli equipaggi. La scena però dura pochi attimi, mentre lo zoppo ritorna con un pettorale, uno scudo e una spada. Ti porge questi doni che rilucono come i raggi solari, non molto lavorati ma certamente più forti della morte stessa. Mentre prendi questi doni il dio svanisce, è tornato alla sua divina fucina.
Si tratta di armi divine e sono perciò davvero possenti. Normalmente il pettorale ha PROTEZIONE 4, la spada POTENZA 4 e lo scudo PROTEZIONE 4, ma in caso di combattimento contro esseri divini e creature costruite come divinità, tutti questi valori passano a 6. Queste creature avranno segnato accanto al loro valore di POTENZA un asterisco (*) nel testo.
Ora Efesto ti è FAVOREVOLE.

Recati al **495.**

391

Sei tu naturalmente a far svolgere la corsa. La squadra blu ha il numero 1, quella rossa il numero 2, la gialla il 3 e la verde il 4. Tira due dadi: se i numeri usciti sono fra 1 e 4, le squadre corrispondenti avanzano di uno spazio. La corsa completa è di dieci spazi: il primo a completarli è il vincitore. Se esce un 5 nessuno si muove, se invece esce un 6 ogni squadra si muove di uno spazio. Se viene un doppio 6 si verifica uno scontro. Tira allora un dado soltanto: da 1 a 4 sarà la squadra con il numero corrispondente ad aver subito

l'incidente e perciò a uscire dalla competizione; se esce il 5 c'è quasi uno scontro ma nessuno è danneggiato, se esce il 6 c'è uno scontro generale che coinvolge tutti i carri e la gara finisce lì.
Da notare ancora che se al tiro dei due dadi viene un doppio 1 o 2, 3, 4, la squadra corrispondente può avanzare di due spazi. Se c'è un arrivo a pari merito i carri in lizza per il primo posto continuano a gareggiare finché non si sarà determinato il vincitore.

Se Poseidone è tuo patrono, oppure ti è FAVOREVOLE, vai al **44.**

Se tutti i carri si scontrano, vai al **618.**

Se il tuo carro vince, vai al **447.**

Se il tuo carro non vince, vai al **427.**

392

La strada ora è costeggiata da filari di alberi e ti sembra di scorgere satiri e fauni nelle radure, ma ogni volta che guardi meglio essi sono svaniti. Continui il cammino sotto i raggi di luna che sbucano dalle chiome degli alberi, mosse da una gentile brezza che ti accarezza il volto. Tutto però è stranamente silenzioso. Improvvisamente, da un cespuglio sbuca un leprotto: ti guarda con un'espressione atterrita e scappa via con un balzo dalla parte opposta.
Più avanti la strada si biforca. Puoi andare a sinistra (al **251**) oppure a destra (al **13**).

393

La nave è ormai senza controllo e il vento impetuoso la sospinge verso un promontorio, da cui affiorano scogli acuminati: il fondo della nave si squarcia e i marinai sono scaraventati contro le rocce. Enormi chiazze di sangue tingono di rosso il nero mare, è tutto ciò che resta dei poveri marinai perduti per sempre nelle profondità dell'Oceano. Altri cercano di raggiungere la costa a nuoto, lottando disperatamente contro la forza selvaggia delle onde. Il capitano urla, è fuori di senno, la sua vita è ormai spezzata dalla perdita della sua nave finché si getta nell'acqua mugghiante.
Non ti rimane che aggrapparti al relitto e sperare che qualcuno venga a salvarti (al **53**), oppure puoi tentare di raggiungere la riva a nuoto (al **425**).

394

Prosegui per le vie di Atene, e un bambino ride sfrenatamente al tuo apparire. Il cielo si rabbuia, l'aria diventa pesante e calda, cominciano a cadere alcune gocce di pioggia e a mescolarsi con la polvere della

strada. Ma alcuni minuti più tardi il sentiero è già ridotto ad una poltiglia e la pioggia cade violentissima, costringendo la gente a cercar riparo. Prima che tu riesca a raggiungere un rifugio sei già completamente inzuppato. In lontananza rimbombano i tuoni. Un tremendo fulmine illumina l'Acropoli di una luce bluastra, e quasi simultaneamente un tuono assordante squarcia in due il cielo.
Cerchi di trovar riparo nelle vicinanze (al **94**)?
Oppure continui per la tua strada a cercare il palazzo (al **186**)?

395

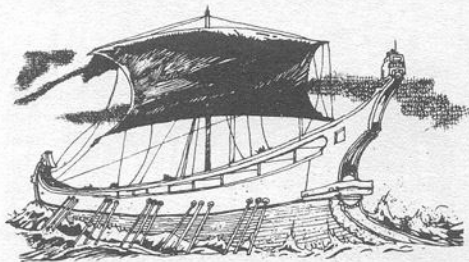
«Ti sei bagnato un po', vero?» dice la donna, pettinandosi i capelli. «È stato un pensiero carino, comunque. Adesso ti devo salutare. Ciao e buona fortuna, sciocchino!»
In un lampo la donna svanisce, e solo allora capisci che si trattava di Afrodite, dea della bellezza.

Vai al **608.**

396

Preghi il tuo dio protettore che ti liberi da questa terribile situazione. Con un grosso sforzo riesci a sradicare il palo e le catene con cui ti hanno legato cadono a terra. Gli dei ti hanno liberato, ma forse è troppo tardi, perché la battaglia è già iniziata e il campo è cosparso di cadaveri, uomini caduti nella violenza dello scontro come torri possenti crollate sotto la mano del terremoto.
Torni ad Atene (al **510**), oppure partecipi ai combattimenti (al **597**)?

397

Ti siedi in silenzio, aspettando con pazienza l'arrivo del toro. Improvvisamente vedi in lontananza una sagoma possente. Gli anni passati a cacciare a Trezene ti hanno insegnato ad essere accorto e furtivo, e così riesci ad avvicinarti di soppiatto all'animale senza che questi se ne accorga.

Mentre stai per colpire, il toro avverte la tua presenza, si volta e ti mostra in tutta la loro fiera potenza le corna aguzze, le enormi mandibole, gli occhi iniettati di sangue, incandescenti come braci ardenti.

Se Afrodite, Era o Apollo è tuo protettore, vai al **160.**

Se Poseidone o Atena è tuo protettore, vai al **136.**

Se Ares è tuo protettore, e desideri il suo aiuto, vai al **488,** altrimenti vai al **136.**

Se non hai protettore, vai al **160.**

398

Ti precipiti su per la scalinata e i sacerdoti, non aspettandosi un'azione del genere, sono colti alla sprovvista e non riescono a reagire. Strappi la ragazza dalle mani del sacerdote anziano e la trascini via dal tempio. Un uomo ti sbarra la via ma lo stendi con un pugno. Gli altri sono talmente sconcertati che non riescono a muovere un dito contro di te. Così riesci a dileguarti tra la folla prima che qualcuno pensi di fermarti.

Il tempio è ormai lontano e ti fermi a prender fiato. Ti volti a guardare la ragazza e pensi che forse è più bella della stessa Afrodite. Ma questo pensiero ti ha appena sfiorato che la dea in persona si è materializzata al tuo fianco. «Direi che non c'è confronto, che ne dici?» ti provoca. Scuoti il capo e ti pieghi in adorazione. «Comunque è stato tremendamente gentile da parte tua a trovarmi questa nuova ancella» continua la dea, con una risatina innocente. Subito dopo la dea svanisce, portando con sé la ragazza nel suo palazzo dai tappeti di seta, lassù nell'Olimpo.
Ora Afrodite ti è FAVOREVOLE, ma in compenso Era ti è SFAVOREVOLE.

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **133.**

Se non lo è, lasci Megara e continui per Eleusi, sottraendoti ad ogni tentativo di cattura, all'**86.**

399

Queste creature infernali sono le Furie: Tisifone, Aletto e Megera. Esse puniscono coloro che hanno commesso un delitto nefando. Aiutare quest'uomo significherebbe offenderle, ma lasciarlo al suo destino sarebbe veramente cosa infame.
Cerchi di soccorrerlo e di sconfiggere le assalitrici infernali (vai al **231**)? Oppure decidi di non offendere queste divinità infere e di continuare verso la nave (al **473**)?

400

Prendi 2 punti di ONORE e ricordati che le ferite guariscono. Puoi ora continuare lungo il sentiero per Epidauro, al **277.**

401

L'oste allora s'inginocchia e invoca pietà. L'oste piagnucoloso è ai tuoi piedi ma, invece di provar pietà, senti in te il furore contro quest'uomo che ti ha trattato così vergognosamente. Dunque, lo uccidi senza mezzi termini (vai al **290**) oppure gli risparmi la vita magnanimamente e trascorri la notte nella sua locanda (al **564**)?

402

Sarebbe veramente cosa saggia non opporre resistenza. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **459.**

403

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso chi si è arreso e vai al **347.** Puoi però avere 6 punti di ONORE per aver avuto la meglio in combattimento.

404

Prendi un po' di grano dalla coppa e lo spargi sul braciere. Si sviluppa un fumo nerastro e ti viene da tossire e sputare. Quando ti riprendi ti rendi conto della reazione della folla: c'è un silenzio di generale stupefazione, ma subito dopo si leva un grido: «Lapidatelo!» Ti arriva addosso una pioggia di oggetti, la gente corre su per la gradinata, ti strappa l'armatura, ti toglie le armi e sta per linciarti. La sacerdotessa fortunatamente s'interpone a sedare la folla. «Fermatevi!» grida, «non ci deve essere nessuno spargimento di sangue qui! Lasciatelo andare e che la vendetta di Demetra lo raggiunga prima possibile!»
Hai perso l'armatura e le tue armi e devi prendere 3 punti di INFAMIA. Inoltre Demetra ti è SFAVORE-

VOLE. Fuggi velocemente da Eleusi prima che la folla ti attacchi di nuovo, continuando al **138.**

405

«Sarò io, la tua protettrice, a trasportarti all'Acropoli, così potrai vedere la mia città. Ricordati che devi mostrare il gioiello di tua madre a tuo padre Egeo, quando ti chiederà chi sei». Detto questo, Atena svanisce, e ti ritrovi sull'Acropoli ad ammirare la città.

Vai al **49.**

406

È buio e fa molto freddo quando arrivi di nuovo al fiume. I vestiti, ancora umidi per la precedente traversata, ti provocano dei brividi irrefrenabili, eppure capisci quanto è importante quel gioiello e perciò cerchi di dominarti per raggiungere il centro del fiume. Quando stai per abbandonare l'impresa disperata, improvvisamente tocchi il gioiello e puoi così recuperarlo. Torni a riva e, sfinito, cadi in un sonno profondo. Il giorno dopo, ancora infreddolito ma un po' più riposato, continui per la tua via, passando per Cleone. Comunque, devi prendere 1 punto di INFAMIA per aver perduto quell'importantissimo gioiello.

Continua al **3.**

407

Fuggire da gente di tale risma non è proprio un atto da eroi. Comunque, infilandoti di corsa in un dedalo di viuzze, riesci a eludere gli inseguitori. Ma non puoi fare a meno di chiederti come si sarebbe comportato Teseo in questo caso. Così aggiungi 1 punto di INFAMIA alla normale penalità per esserti ritirato.

Continua al **230.**

408

Ti allontani dal porto e dalle robuste imbarcazioni lì attraccate, in attesa di qualche riparazione. Gli Ateniesi destinati al Labirinto se ne stanno in disparte a parlare fra loro. Alla fine raggiungi il capitano che sta parlando con un uomo davanti una locanda; sta consegnando un plico di pergamene, e vedendoti ti dice: «Vieni dentro e unisciti a noi per un boccale».
Accetti l'invito (al **243**), oppure lo declini gentilmente e continui il tuo cammino da solo (al **525**)?

409

Quando la nave getta l'ancora salti giù e cominci a camminare sul bassofondo per raggiungere la riva, ma noti che la barca è stata scaraventata sugli scogli e squarciata in due. Il corpo della donna giace riverso e privo di vita sulla spiaggia, e la sabbia attorno è macchiata del suo rosso sangue.

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **278.**
Altrimenti prosegui al **35.**

410

Mentre imbocchi il sentiero di destra vedi un lupo grigio sbucare dal sottobosco e strisciare furtivo verso di te. Sei ancora in tempo per prendere il sentiero di sinistra (al **499**), ma se preferisci continuare per quello a destra e affrontare il lupo, continua al **208.**

411

Ti alzi al mattino, proprio quando l'Aurora accende il pallido cielo con i suoi raggi cremisi. Oggi è certamente il giorno dell'attacco. Una giovane servitrice ti porta un'abbondante colazione di carne e latte di capra. Appena hai finito di mangiare scendi da Egeo.
Ti sta aspettando in piedi, pensoso e preoccupato. Tra le braccia tiene le sue armi, e l'armatura. «Questo» ti dice, «è tutto quel che mi rimane. Molte armi ho perso, e d'altronde sono troppo vecchio per usarne delle altre. Vai ora, salva la nostra città dal tremendo pericolo che la sovrasta; e che gli dei siano con te». Poi ti consegna una spada (POTENZA 3, PROTEZIONE 0), un piccolo scudo (POTENZA 0, PROTEZIONE 2) e un pettorale (POTENZA 0, PROTEZIONE 2). Puoi usarli in combattimento solo se sono migliori delle armi e dell'armatura che già possiedi.

Se il motivo dell'attacco delle Amazzoni ti è stato già rivelato, allora vai al **548.**

Se Era è tua protettrice e desideri il suo aiuto, vai al **386.**

Altrimenti devi gettarti nella mischia immediatamente, al **102.**

412

Segui il leprotto tra i cespugli, ma presto ti stanchi a inseguire l'animale che balza agilmente qua e là senza sosta, finché ti cedono le gambe e cadi a terra.

Vai al **111.**

413

Corri verso il toro come per provocarlo, senza che la più piccola ombra di timore ti sfiori. Gli salti in groppa, gli afferri le corna e aspetti che tenti di inarcarsi per scagliarti in aria e infilzarti con le sue acuminate corna. Ma non si muove e nemmeno cerca di scaraventarti a terra, e addirittura trovi impossibile far muovere questo placidissimo animale. Infine, tra le risate degli astanti, sei costretto ad avvicinare l'aratro al toro. Con l'orgoglio ferito completi il lavoro che ti è stato assegnato e puoi così metterti all'opera. Ma quando hai fatto un paio di metri senti con angoscia che la gente sta gridando qualcosa: hai arato i sacri campi di Apollo!
Ti hanno giocato, e ora sei anche costretto a sopportare lo SFAVORE di Apollo.
Con l'animo oppresso, continua per Delfi al **92.**

414

Il proprietario del chiosco in cui era stato compiuto il furto viene da te e ti dice: «Sono contento che ci sia ancora qualche persona onesta in giro e che il codice dell'onore si faccia valere ogni tanto. Per il favore che mi hai fatto ti voglio dare un dono». Con queste parole ti porge uno scudo vecchio ma ancora robusto. «Prendilo», ti dice il mercante, «è mio, ma non mi serve più ora. Lo usai un tempo a Creta, ma forse tu non sei mai stato laggiù. Tutto quello che ti chiedo è di non disonorarlo. Ricordati il mio nome: Cirone».
Lo scudo ha POTENZA -1 e PROTEZIONE 3. Adesso continui il tuo cammino da Megara ad Eleusi, città sacra a Demetra, all'**86.**

415

L'oste sobbalza al vedere come sopprimi i cospiratori, ma prima che possa reagire sei già lontano dalla locanda. Ti precipiti per una via secondaria, per evitare di essere inseguito, ma nessuno ti rincorre. Dopo un paio di minuti sei sano e salvo sulla strada principale. Adesso vai al palazzo a cercare di avvisare il re (al **313**) oppure lasci Tebe più velocemente che puoi (al **134**)?

416

Finalmente giungi al tempio: sulle ampie gradinate bianche la sacerdotessa della dea sta celebrando il rito. La folla zittisce per cercare di afferrare ogni parola, in trepida attesa di qualche straordinario evento.
Poi la sacerdotessa scende verso la folla, toccando prima una persona, poi un'altra e un'altra ancora, sfiorandole con il giallo mantello, eppure non soddisfatta. Il suo agire diventa ora quasi frenetico, come se fosse stata ispirata dalla dea. Poi arriva anche da te, ti afferra per un braccio e ti conduce alla scalinata.

Continua al **248.**

417

Stanco e bagnato ti trascini sulla strada per Cleone. La notte sta per scendere e cominciano a farsi sentire i morsi della fame, dopo che sei rimasto senza cibo per tutto il giorno e tutto il pomeriggio precedente, e pensi al pranzetto che forse ti aspetta alla locanda di Cleone. Finalmente arrivi nella città e bussi alla porta della locanda. Un vecchione barbuto ti apre e ti fa luce con una lucerna. Gli chiedi una stanza, ma il vecchio scortesemente ti caccia via, sbattendo la porta di robusto pino, tagliato nelle alte montagne sopra Parnasso nel benevolente sole autunnale. Allora ti frughi in tasca per vedere di convincere l'oste con un po' di denaro e scopri che il gioiello non c'è più!
Dev'esserti caduto nel fiume.
Cosa fai, bussi di nuovo per vedere di convincere l'oste (vai al **285**)? Torni al fiume a cercare il gioiello (al **406**)? Oppure passi la notte, stanco e bagnato, in mezzo alla strada (vai al **23**)?

418

«Un dono, un dono!» urla forsennatamente il selvaggio, in preda a una forte agitazione. Poi si toglie dei piccoli insetti dalla barba e li schiaccia tra le dita. Molti fra gli oggetti che possiedi sono sulla nave, ma potresti dargli del cibo (vai al **340**), un pezzo della tua armatura (vai al **479**), o un'arma (vai al **292**). Oppure potresti anche non dargli niente (vai al **253**).

419

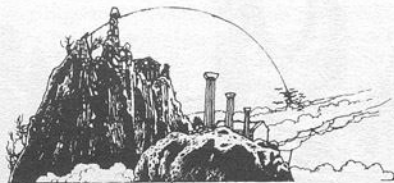
Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Torna al **399.**

420

Potresti scuoiare il lupo. Indossarne la pelle dà 2 punti di PROTEZIONE, e in più conferisce 1 punto di ONORE.

Continua al **277.**

421

Vergognati, Alteo! Per aver letto questo paragrafo, al quale non puoi essere arrivato da nessuna parte, prendi 15 punti di INFAMIA. Non essere così disattento. Torna al paragrafo in cui ti trovavi prima.

422

I tuoi spietati nemici sembrano non avere alcuna intenzione di risparmiarti la vita. Ti strappano le armi e ti trascinano verso la fontana di sangue. Con un brivido di terrore ti rendi conto che stanno per affogarti in quell'empio liquido!
Cerchi in qualche modo di scappare (al **114**)? Lasci che ti trascinino alla fontana (vai al **537**)? Oppure preghi il tuo protettore che ti aiuti (vai al **250**)?

423

Sei contento di non passare la notte da solo in un letto d'ostello, e t'incammini verso la pista delle corse dei carri. Mentre stai arrivando la folla è intenta a osservare i due carri in testa, il carro rosso e il carro verde che avanzano tuonando verso di te, cercando di guadagnare la prima posizione prima di affrontare una curva. Ma improvvisamente il carro verde taglia la strada a quello rosso, facendolo scartare e urtare contro una pietra. Il carro rosso sobbalza, sbanda e si rovescia. Il conduttore è scaraventato a terra, s'impiglia nelle redini e viene trascinato dai suoi cavalli che intanto piombano tra gli spettatori, calpestandoli e ferendoli. Fortunatamente un corridore non in gara in questo momento interviene a frenare il cavallo e a evitare una strage. Ma il cocchiere rosso è malamente ferito, urla per il dolore e un capannello di gente corre a vedere cos'è successo.
Finalmente lo trasportano in una locanda, dove lo distendono su un tavolo per curarlo. L'ostessa si china su di lui per parlargli, ma l'unica cosa che gli interessa è sapere chi prenderà il suo posto nelle gare. Ripresosi un po', offre di far guidare il suo carro di riserva a chi scommetterà sul vincitore della prossima gara. Tre giovanotti puntano altissime somme.
Vuoi avvicinarti per scommettere anche tu sulla prossima gara, cosicché se vinci potrai guidare il suo carro (vai al **207**), oppure torni a guardare le corse (vai al **9**)?

424

Il vento soffia sempre più forte e la nave è sballottata da una parte all'altra, le vele nere sono strappate dagli alberi e scaraventate in mare, e gli stessi alberi ridotti in schegge. La nave sta per essere affondata dalla furia del vento e delle onde, e tutti a bordo pregano per le loro vite.
Puoi sacrificare ancora 2 punti di ONORE per Poseidone (e andare al **619**), oppure confidare nella tua abilità per uscire incolume da questa tempesta (vai al **33**).

425

Dai un'ultima occhiata alla pietosa scena e ti tuffi nel mare che ribolle. L'acqua gelata ti blocca i muscoli, un'ondata ti sommerge e quando riemergi scorgi quei marinai che sanno nuotare meglio già vicini alla riva. Improvvisamente un'altra ondata ti colpisce con violenza di fianco, mentre la nave dietro a te sprofonda

in un gorgo. Il tuo mantello si è talmente impregnato d'acqua che ti ostacola in tutti i movimenti e presto non sei più in grado di nuotare. Sopraffatto dalla stanchezza, attanagliato dal freddo, perdi i sensi. E sei ancora molto lontano da terra!

Vai al **247.**

426

C'è molta gente che corre su e giù per la via ma nessuno sembra notarti. Un vecchio si ferma a riposarsi su una pietra larga e piatta e guarda fisso tra la folla, come se gli scorressero davanti le immagini dei suoi anni migliori. Dietro a te cammina un giovanotto vestito di una ricca tunica ornata d'oro, evidentemente una persona di nobile lignaggio.
Cosa fai, fermi il nobile e gli chiedi la via per il palazzo (al **514**)? Oppure ti avvicini a parlare al vecchio (al **104**)?

427

Ritorni un po' seccato dal cocchiere ferito, che sta già insegnando al vincitore della scommessa come condurre il carro. Costui, tuttavia, non fa altro che prendere la frusta e picchiare di santa ragione il povero cavallo. L'animale reagisce violentemente e si precipita al galoppo proprio verso di te, ma tu riesci ad afferrare le briglie e a fermarlo. Sul carro, il nobilotto sembra impallidito come in punto di morte e decide di abbandonare l'impresa.
Allora ti viene subito offerta la possibilità di guidare il carro, e accetti di buon grado.

Continua al **169.**

428

Con orrore noti che tra quelle carte ci sono i documenti destinati a Minosse. Fermi l'oste e gli spieghi l'incidente. Ti sorride e ti restituisce i documenti. Allora decidi che la cosa migliore è tornare subito alla nave, prima che le barbe maligne degli spiriti di Citno possano danneggiarti nuovamente.

Prosegui così al **575.**

429

Grati per aver salva la vita, si alzano in piedi e, in modo un po' circospetto, cominciano a raccontarti: «Ci devi credere quando diciamo che il re di Tebe dev'essere ucciso questa notte. Una delle guardie del suo palazzo è d'accordo di aprirci una delle porte secondarie nel cortile; da lì si può salire alla camera del re per ucciderlo mentre dorme ed è privo di coscienza. Se vuoi, avvisa il re di questo complotto, ma ti prego, non dir nulla della nostra parte in esso e Zeus l'onniveggente ti arriderà fino alla fine dei tuoi giorni». Lasci andare ora i cospiratori (al **518**)? Oppure li uccidi, adesso che ti hanno raccontato quel che volevi sapere (vai al **184**)?

430

Ti allontani lungo la spiaggia, e quando ti fermi e ti volti vedi che il vecchio è rimasto dov'era a parlare senza sosta. Ti gira la testa e stai per svenire, finché raggiungi un posto vicino alla nave per sederti e riposare.

Continua al **583.**

431

Allora cadi a terra e abbracci le ginocchia dell'Amazzone, che si mette a ridere con uno sprezzante gesto col capo: «Sappi straniero che ti sei arreso a Ippia. Ma la battaglia fra i nostri popoli avverrà domani!» Dicendo questo ti toglie il migliore elemento della tua armatura e la tua arma più potente e poi ti lascia andare. Ricordati di prendere 1 punto di INFAMIA per esserti arreso.

Prosegui al **320.**

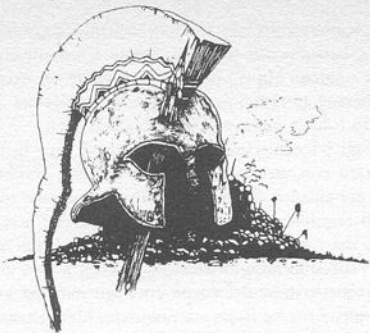
432

Citno è una bella isola, certo non come Salamina, ma qui le case sono armoniose e la gente sembra felice. Persino i cani sembrano mostrare una intrinseca gioia, specchio della felicità del luogo. La gente ti offre del cibo e del vino lungo tutto il tuo cammino all'interno. Soltanto quando la cupa oscurità inizia ad impossessarsi delle regioni terrestri, e temi di diventare preda, ritorni alla nave. Prendi però 1 punto di ONORE per la affabilità mostrata durante la giornata e vai al **279.**

433

Vieni scaraventato con violenza nel granaio, e batti il capo sul pavimento procurandoti una ferita. Sanguini molto e svieni. Ma ti vengono a svegliare, scuotendoti rudemente: con tua gran sorpresa scopri che sono proprio i due a cui avevi risparmiato la vita.
«Solo gli sciocchi risparmiano la vita al loro nemico» ti dicono con un'aria beffarda, «e noi non commetteremo certamente questo errore! Il re è morto e tu, Alteo, lo seguirai tra un po'. Non credere che non sappiamo del tuo tradimento: ma cambiando i nostri piani ce l'abbiamo fatta lo stesso».
Detto questo uno dei cospiratori sguaina una grossa spada ricurva e te la pianta nel petto. Hai soltanto un attimo per supplicare Zeus prima che il tuo spirito s'involi per l'Eliso. Se preghi il re degli dei, egli ti ridonerà la vita e tu ti ritroverai al **134.**

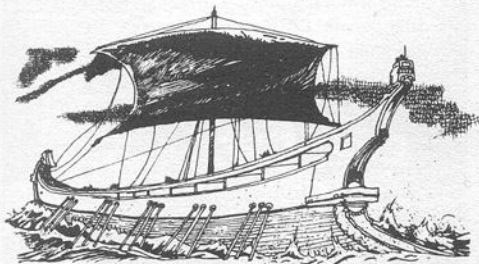
434

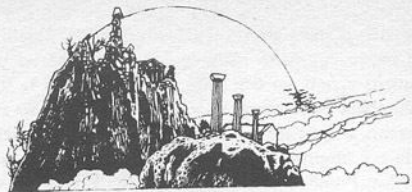
Il racconto delle fatiche di Ercole è davvero entusiasmante, e sei ispirato dall'esempio dell'eroe. Il bardo racconta come il coraggioso Ercole uccise l'Idra dalle innumerevoli teste. Alla fine il racconto scivola nella descrizione delle gesta di Icaro e Dedalo, del grande labirinto di Creta, di come, imprigionati dal re Minosse fossero riusciti a fuggire con le ali posticce e di come Icaro fosse precipitato in mare per essersi voluto avvicinare troppo al sole, che per punizione gli sciolse la cera con cui si era attaccato addosso le ali.
Alla fine decidi di rimetterti in cerca del palazzo, andando al **137.**

435

Porti con circospezione l'acqua alle labbra e ne bevi un sorso. La folla però sta ancora aspettando un tuo atto significativo per la cerimonia. Devi così tornare al **58** e scegliere di nuovo.

436

Liberandoti dalla stretta della sacerdotessa, chiedi di non essere coinvolto nella cerimonia, perché sei uno straniero e non sai come comportarti. Allora la folla si allontana da te, come se fossi un appestato. Sei così costretto a scappare da Eleusi in fretta e furia, con le grida e i rimproveri che ancora ti rimbombano nelle orecchie. Prendi 1 punto di INFAMIA e ricordati che ora Demetra ti è SFAVOREVOLE.

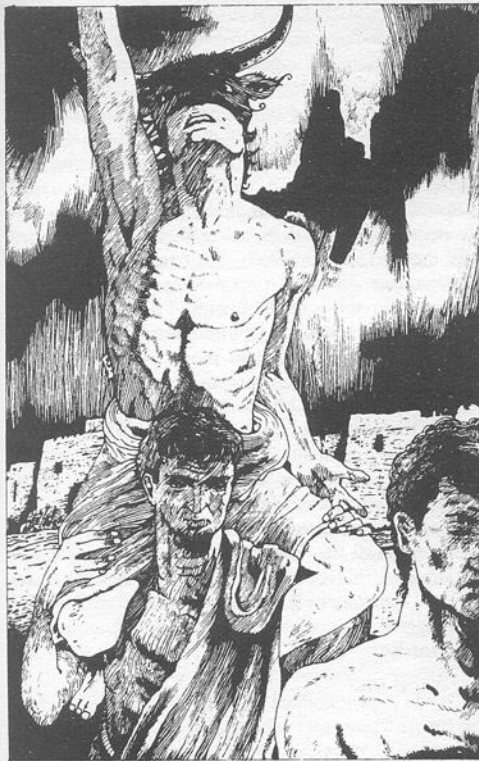
Continua al **138.**

437

Evidentemente la ragione per cui l'oste non ti lascia entrare è che sei tutto bagnato per la traversata del fiume. Allora puoi asciugarti per tornare alla locanda, senza andare di nuovo al fiume (vai al **266**), puoi andare al fiume a cercare il gioiello (al **406**), oppure puoi insistere energicamente di convincere l'oste a farti passare la notte nella sua locanda (al **564**).

438

Il ladro si getta ai tuoi piedi chiedendo pietà. Gli dai un calcio per allontanarlo, e lo mandi a sbattere la testa contro il chiosco. Ancora stordito, viene trascinato via dalle guardie del mercato, grate per il tuo intervento. Prendi perciò 2 punti di ONORE e recati al **414.**

439

Si dice che le Furie possono essere placate offrendo loro una focaccia, del miele e del latte, e ti rendi conto che è proprio questo cibo che ti sei portato da Atene per rifocillarti durante il viaggio per Creta.

Cosa fai, dunque, attacchi le demoniache sorelle (al **231**)? Oppure offri loro quel cibo (al **303**)?

Giungi proprio nel cuore della città; il palazzo non dev'essere molto lontano. Voltato un angolo, t'imbatti in una folla che sta a guardare un gruppo di persone con le facce imbrattate di bianco. Ti avvicini per vedere cosa stiano facendo e ti accorgi che stanno inscenando una qualche leggenda: alcuni fan finta di mangiare, altri di bere, ma non riesci a capire di che cosa si tratti.

Improvvisamente comprendi che si tratta proprio della rappresentazione della morte di tuo fratello Teseo nei meandri del Labirinto di Creta. Un uomo salta sulla schiena d'un altro a formare un immaginario Minotauro, un terzo finge d'essere Teseo che s'inoltra con estrema cautela nel labirinto, fermandosi di tanto in tanto per appoggiarsi sul muro, per riposarsi. Poi s'abbassa per raccogliere qualcosa da terra ed ecco che improvvisamente il Minotauro lo attacca alle spalle! Teseo lancia un urlo angosciato e cade al suolo privo di vita. Per un istante la scena resta immobile poi il Minotauro si scinde in due persone che fanno i carrettieri e Teseo balza in piedi.

Eppure ti rendi conto che nessuno dovrebbe sapere della morte di tuo fratello. Allora osservi meglio i figuranti, ma è rimasto uno solo, tutti gli altri sono svaniti, e costui rivela il volto enigmatico di Ermes, il messaggero degli dei! Se ne va con un ultimo, enigmatico sorriso.

Vai al **592.**

441

Sei molto stanco, dopo le fatiche del giorno, e le tue giovani membra ti sostengono a stento ormai. Barcolli e cadi a terra. Un uomo ti si avvicina per porgerti una coppa con del vino rosso. Alcuni servitori di Egeo ti aiutano a recarti nella tua camera, dove finalmente puoi dormire per alcune ore, mentre dabbasso la festa continua ancora. Quando sei riposato ti alzi, pronto per l'azione. Decidi di restare ancora per tutta la notte e di ripartire il giorno seguente (vai al **476**), oppure preferisci non rinviare ulteriormente la tua partenza e, senza salutare nessuno, correre al Pireo dove una nave, carica del giovane tributo per Minosse, ti aspetta per partire (al **379**)?

442

Se Apollo è tuo protettore, vai al **299**. Altrimenti vai al **18.**

443

Lasci le tue armi in segno di resa e allunghi le braccia per invocare la pace. Ma non ne trai alcun vantaggio: un'ultima, enorme pietra s'abbatte sulla nave, mandandola completamente in frantumi e maciullando il tuo povero corpo per lasciarlo in preda al famelico mare. Il tuo viaggio è concluso e per te l'eternità è appena iniziata.

444

Prima che tu possa sferrare l'infame colpo, che ti trasformerebbe in un vergognoso assassino, l'aspetto della vecchia si trasforma miracolosamente in quello della dea Era, l'orgogliosa regina degli dei. Allora cerchi

di supplicarla, inginocchiandoti, ma senza frutto. L'ira divina ti agghiaccia, come il cervo viene attanagliato dalla vista del leone e non può sfuggire al suo miserevole destino.
«Sono molto arrabbiata, Alteo!» ti rampogna. «Ho sempre pensato che tu fossi uno tra gli eroi più coraggiosi e gentili. Bene, non correre a chiedermi aiuto in futuro, perché da me non ne riceverai!»
Devi prendere 3 punti di INFAMIA. Se Era è la tua protettrice, ella non ti aiuterà più (sebbene ti sia possibile recuperare il suo FAVORE, come se non fosse la tua protettrice; però perdi tutti i benefici derivanti dall'avere un protettore e continui senza alcun protettore). Altrimenti, la dea ti è SFAVOREVOLE.

Continua al **294.**

445

«Sono un emissario del re Egeo!» gridi. «Perciò non scagliare la tua lancia e conducimi invece dalla tua regina. Ho con me quell'oggetto sacro ad Era che è causa della nostra contesa». Dicendo questo, sciogli dalla tua cintura la spilla sacra e gliela mostri. I raggi di luna che passano attraverso il fitto fogliame illuminano la radura e fanno risplendere la spilla. Allora l'Amazzone fa un cenno, abbassa la lancia e ti conduce dalla regina. Presto entri nel bel mezzo dell'accampamento, fra una moltitudine di tende: la tua guida si ferma davanti a una di queste e ti invita ad entrare.

Continua all'**8.**

446

Una voce ti sveglia dal sonno: «Sveglia!» E continua dicendo: «Sei stupido a venire ad Epidauro». Adesso i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità e riesci a distinguere due energumeni che sono entrati nella stanza e si sono piantati di fronte a te. Uno ti punta addosso un'arma e ti costringe ad alzarti. «Fila via e non ti uccideremo. Non vogliamo far del male a degli stranieri, ma solo mandare in rovina Epidauro ed Esculapio, maledetto protettore di questa maledetta città!»
Cosa fai, fuggi via senza proferir parola (al **6**), oppure li attacchi prima che possano impugnare altre armi (al **333**)?

447

Chiedi il tuo premio e l'auriga te lo restituisce. «Buona fortuna per la corsa», ti dice.

Prosegui al **169.**

448

Il mostro ha POTENZA 16 e PROTEZIONE 10.

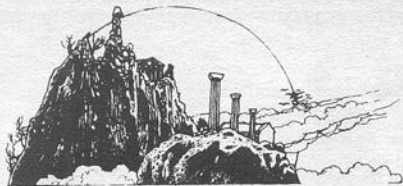
Se lo attacchi, vai al **533.**
Se aspetti, sperando che il mostro sia una creatura di Poseidone e quindi a te innocua, vai al **371.**

449

Ti ringraziano sentitamente per il tuo eroico aiuto e per averli liberati da quel terrore mortifero: hai restituito loro l'antico orgoglio per il sacro tempio. Come segno della loro riconoscenza ti riempiono la nave di provviste e ti offrono un dono: o una spilla d'onice intagliata a forma di vecchio, o un sacchetto di cuoio contenente una verga. Prendi la spilla (al **593**) oppure il sacchetto (al **95**)?

450

Purtroppo le tue suppliche sono inutili: i cospiratori ti tolgono la spada e ti piantano i loro pugnali nello stomaco. Alteo, il tuo spirito sta per lasciarti e sei costretto a morire in tremenda agonia. A meno che tu non possa rivolgerti a Zeus affinché ti salvi. In questo caso ti ritroverai al **134.**

451

Erano proprio i topi a diffondere la peste, e ora sei contagiato dai loro morsi.

Se Esculapio è NEUTRALE, vai al **377.**
Se invece ti è SFAVOREVOLE, vai al **98.**

452

Eolo, signore dei venti e dell'atmosfera, non ti è propizio: il viaggio a Delo è difficile, la nave solca le onde come un vomere sul terreno sassoso quando l'agricoltore è già stanco e fa fatica a proseguire. Finalmente Delo appare all'orizzonte con le sue scogliere stranamente ampie e risplendenti nella luce mattutina. I marinai si preparano a sbarcare e le loro lunghe chiome si gonfiano nella brezza marina. All'arrivo venite salutati dal capo dell'isola, un anziano che v'implora di salvarli da un uomo brutale che s'è insediato nel tempio di Apollo, profanandolo. Forse potresti scacciarlo, e l'anziano t'implora nuovamente. I suoi verdi panni e la sua lunga barba bianca ti sembrano stranamente patetici.
Accetti di scacciare quel malvagio (vai al **465**)?
Oppure ti senti troppo stanco e indebolito dal viaggio

per rischiare un combattimento prima di giungere a Creta (vai al **296**)?

453

Quando riemergi noti con orrore che il serpente non è che a pochi metri di distanza. Volta il capo, risplendente nella luce del sole, e punta contro di te. Non sembra esserci speranza di salvezza: ti si avventa con le fauci possenti, e con un sol boccone spezza in due il tuo corpo. Il tuo sangue sarà per sempre possesso dei fondali color del vino del regno di Poseidone, dove nemmeno Zeus potrà salvarti.

454

Prendi, come sempre, 2 punti di INFAMIA, ma anche 4 punti di ONORE per aver vinto, e continua al **218.**

455

Stai camminando lungo la spiaggia, completamente immerso nel ricordo della tua casa a Trezene, di tua madre Etra, della tua gioventù che sembra lontana un

secolo. Eppure non è passata che una settimana. Non c'è nessun altro sulla tua strada, forse a causa di una forte brezza che sospinge gli uccelli nell'entroterra. Sull'orizzonte vedi un'imbarcazione che lotta con le onde, ma le tue riflessioni sono improvvisamente interrotte dall'apparizione di un cavallo nero come l'ebano e dalla chioma dorata, che emerge dal mare. L'animale scuote il capo e si getta al galoppo verso di te, stampando gli zoccoli possenti nell'umida sabbia.
Cosa fai, attacchi il cavallo (vai al **541**)? Oppure tenti di catturarlo (vai al **67**)? O, infine, lo eviti soltanto (vai al **196**)?

456

È già notte quando arrivi ad Atene, ma la malevola paura non ti attanaglia e continui per le strette e oscure viuzze fino al palazzo di tuo padre. Le guardie ti lasciano entrare con un'espressione di stupore negli occhi. Vai diritto alla sala delle feste, dove sono tutti radunati ad aspettare il tuo ritorno. Nel vederti esultano di stupore e sorpresa, come un padre che abbia mandato il suo unico figlio alla guerra, consapevole nel fondo del suo cuore che mai più ritornerà, e che sia addolorato per la sua decisione.
Così è Egeo nel salutarti, non gioiosamente, bensì in modo quasi perplesso. Ma subito il suo volto si rischiara della contentezza divina che viene da Zeus stesso. Prende il corno che hai tagliato e dice: «Benvenuto alla mia casa, Alteo. Tu sei davvero mio figlio!»
Continua al **50.**

457

T'inginocchi e chiedi pietà. Le guardie sogghignano, e assieme ai loro compagni (poiché altri due sono venuti alle tue spalle e due ancora stavano dall'altro lato della cucina) ti tolgono le armi e l'armatura. Dopo un'ultima occhiata ai servitori che se ne stanno silenziosi davanti alle pentole e ai calderoni, segno evidente di qualche futuro banchetto, ti trascinano via, nel palazzo.

Continua al **459.**

458

Ecate dal duro cuore sta di fronte a te: la statua sull'altare è svanita. La dea arresta l'assalto della creatura infernale e ti dice: «Non pensare, Alteo, di esserti sottratto alla mia ira. Gli dei dell'Olimpo hanno fermato la mia mano per una volta, ma la seconda il Fato non ti arriderà!»
La stanza sembra girare su se stessa, Ecate svanisce e tu ti perdi nel buio di quel vortice.

Continua al **337.**

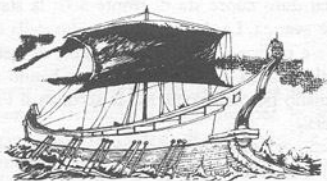
459

Vieni spinto per un corridoio e invano dichiari la tua vera identità. «Senti senti, adesso saresti il figlio del re, eh già!» ti dileggiano le guardie mentre ti scaraventano in una minuscola e buia cella. Ma come, ti chiedi, può un uomo essere imprigionato nelle celle di suo padre? Non dovrebbe essere l'ospite più onorato?

Continua al **185.**

460

Le guardie del mercato, due omoni vestiti di blu e armati di robusti bastoni, ti afferrano da dietro e prima che tu abbia tempo di reagire ti trascinano al centro della piazza dove ti picchiano selvaggiamente. Tutti guardano la tua punizione, finché non ne puoi più e ti lasciano malconcio, mezzo morto, con la schiena scorticata e sanguinante. Poi ti cacciano da Megara, con il marchio dell'infamia per sempre su di te. Prendi perciò 3 punti di INFAMIA e sii contento di non essere un cittadino di Megara: ti avrebbero certamente giustiziato.

Recati all'**86.**

461

La stanchezza ti ha annebbiato il cervello: non c'è nulla da temere. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **441.**

462

I due banditi hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 10, ma hanno con sé lunghi coltelli (POTENZA 2, PROTEZIONE 0). Ricordati delle regole per combattere contro più avversari (la POTENZA del primo avversario sarà 7: 4+2+1).

Se i due sono FERITI GRAVEMENTE, vai al **600.**

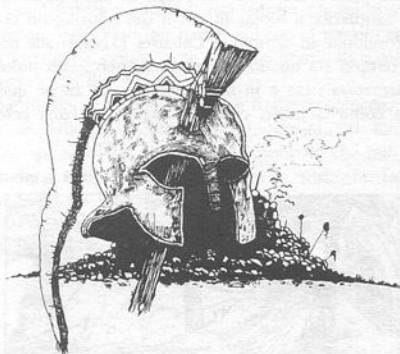
Se ti arrendi, vai al **374.**

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al **536.**

Se ti ritiri, vai al **536.**

463

Ahimè, Zeus non interviene per salvare chi ha commesso un crimine contro le Furie, giustiziere divine. Il tuo spirito deve lasciare per sempre il tuo corpo martoriato e non volerà ai Campi Elisi, ma agli eterni tormenti del cupo Tartaro.

464

Come una freccia sottile colpisce quasi casualmente un uomo in una foresta, così il tuo arpione centra una specie di tappo appena sotto la superficie dell'acqua, e un liquido giallastro comincia a fluire nel mare color del vino. Talos manda un gemito e poi senti uno strano stridor di ferraglia: il gigante barcolla, si trascina per un po' e poi crolla fragorosamente nell'acqua! Nei suoi occhi che sembrano sul punto di spegnersi vedi un ultimo barlume di un'intelligenza non umana. Ma Talos non sembra essere sul punto di morire; forse solo un immortale può davvero ucciderlo. Ciononostante, prendi 8 punti di ONORE e continua al **384.**

465

Ti conducono oltre le grandi costruzioni di marmo di questa piccola isola, sino al luogo in cui Apollo ha il suo santuario, il luogo in cui il dio nacque, un dono di Poseidone in cambio di Calauria. Davanti alle porte del tempio sta un uomo vestito di nero, con indosso un'armatura nera e in mano una spada, anche questa nera come la notte, come se fosse una lama celeste

forgiata nei cieli e annerita nella sua discesa a Delo. «Straniero!» gracchia la sua voce, «combatti oppure morrai!»

Non hai scelta, devi combattere. L'uomo ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 13 (compresa la spada che ha POTENZA 2, i gambali che hanno PROTEZIONE 1 e il pettorale che ha PROTEZIONE 3). Per questo combattimento devi sottrarre dal tuo punteggio 2 punti di POTENZA a causa del tuo mal di mare.

Se ti arrendi, vai al **121.**
Se muori, ma Zeus ti salva, vai al **570.**
Se ti ritiri, vai al **387.**
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario, vai al **519.**

466

La salita è dura e chiede il suo tributo alle tue stanche membra. Passi oltre gli edifici annessi al tempio senza dar loro bada, preso come sei dalla brama di ascoltare le parole del dio vivente.

Il santuario di bianco marmo è davvero solenne, torme di pellegrini s'accalcano ai gradini del tempio come api al miele, indifferenti al pericolo che può nascondersi nelle vicinanze. Sali per la scalinata, facendoti largo fra la massa, ed entri nel tempio attraverso i portali decorati di gemme preziose e raffiguranti le gesta del dio.

Continua al **297.**

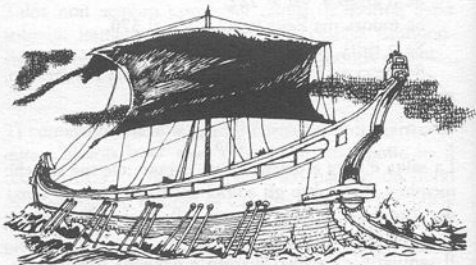
467

Una ninfa ti nota e lancia un grido verso le sue compagne. Allora un satiro ti fa un gesto d'invito e subito

dopo ti ritrovi a danzare fra le ninfe. Cerchi di resistere, ma inutilmente.

Vai al **10.**

468

Preghi il tuo protettore Poseidone. Perdi perciò 2 punti di ONORE e vai al **599**. Oppure puoi anche non farlo, e ti ritroverai al **448.**

469

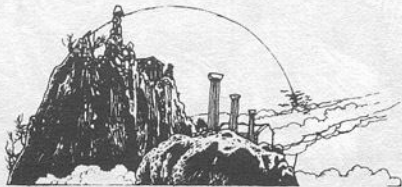
L'ultima goccia di icore stilla da Talos, che è ora una vuota carcassa metallica. Barcolla e poi cade fragorosamente sull'acqua, rigido e senza vita. Tuttavia, quando la barca s'è avvicinata quel tanto che basta per vedere meglio questa meraviglia cretese, puoi notare che un bagliore di vita resta nei suoi occhi giallognoli. È forse vero che solo per decreto di Zeus questa creatura può vedere la fine dei suoi giorni.

Continua al **384.**

470

Il mercato è grande, ancor più grande di quello di Corinto, il che ti sorprende davvero. Forse tutto questo ha qualcosa a che fare con la festa in onore della dea Era. Ci sono in giro voci che il tempio è stato profanato e che qualcuno deve pagare con la sua vita per questo.

Ci sono mercanti da tutte le parti della Grecia, dall'Arcadia, dall'Acaia, dalla Boezia, dall'Attica e persino dalla lontana Tessaglia e dal montuoso Epiro. Ad un bancone noti alcuni uomini che stanno rubando, con il trucco di distrarre il mercante. Sorpreso da questa azione, devi prendere una decisione immediata: avvisi il mercante (vai al **287**)? Oppure attacchi tu stesso i ladri (vai al **63**)? Oppure, infine, cerchi di trarre vantaggio dalla situazione per rubare un po' di provviste fresche (vai al **219**)?

471

Improvvisamente ti ricordi delle parole della tua protettrice, e un cupo terrore ti assale. Forse è troppo tardi! Avvisi il capitano di far rotta verso est. Ma ecco che un'ombra gigantesca sembra oscurare lo stesso sole: è Talos che emerge dall'orizzonte a occidente, e, mugghiante la sua furia, a grandi passi si avvicina alla nave per stritolarla. Il suo corpo bronzeo riflette i raggi del sole come il fuoco d'un'urna funeraria. Il gigante è ancora molto lontano, e una pietra da lui scagliata precipita in mare a pochi metri dalla nave, rovesciandole addosso un enorme spruzzo d'acqua. Per ora siete salvi: Talos è troppo distante per danneggiarvi e la nave sta facendo rotta verso la costa per mettersi in salvo e arrivare a destinazione. Ti volti di nuovo a guardare dov'è il gigante, e noti che è scivolato in acqua.

Vai al **336.**

472

Il salto può essere pericoloso, ma un'ultima occhiata alle guardie che stanno cercando di entrare nella stanza ti fa prendere una rapida decisione. Fortunatamente atterri sano e salvo, anche se i giavellotti che ti vengono scagliati addosso ti fanno fuggir via come se fossi inseguito dalle Furie.

Continua al **134.**

473

Continui frettolosamente per la tua strada, e l'uomo ti grida: «Che tu possa pentirti di avermi abbandonato così!». E, benché incalzato dalle orribili creature, aggiunge: «Che anche tu un giorno ti possa trovare sotto il tiro delle Furie!»

Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **167.**

474

La via per Atene è piacevole: il sentiero è ben tracciato e non dissestato come gli altri su cui hai finora camminato. Presto giungi in una regione di verdi colline gentili, oltre le quali si scorge il limite dell'area coltivata di Atene. Si possono anche intravedere i contadini che si recano alle terre loro assegnate. Adesso il tuo stomaco reclama e sei desideroso di arrivare più presto che puoi.
Improvvisamente scorgi proprio le mura della città, la meta di tanti giorni di viaggio. Il tuo passo raddoppia in velocità, passi davanti a tutti senza dir una parola, ti metti quasi a correre, finché giungi a pochi chilometri dalle porte della città.

Continua al **40.**

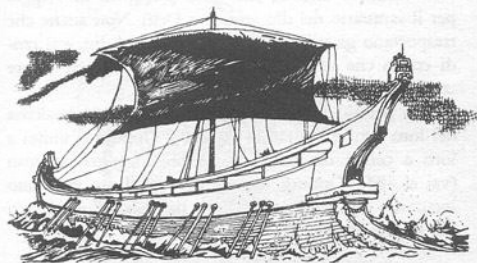
475

La nave è riparata e pronta per salpare nuovamente. Tutto è al suo posto, tranne la polena; ma questa può essere risistemata dov'era solo in un giorno dedicato alla dea, con una sacerdotessa che la benedica e le infonda il suo potere. Dovrai perciò attraversare i mari senza la sua protezione, ma se il terribile Poseidone sarà benigno la tenue fiamma che arde nel tuo petto sarà viva finché raggiungerete le coste di Creta.
Il capitano è adesso incerto sulla via da prendere per arrivare all'isola. Dovrà toccare Santorino, l'isola che racchiude il fuoco, patria dello zoppo Efesto, dio del fuoco e dei fabbri. Sia Milo che Delo sembrano equidistanti da quell'isola, per farvi scalo. Il capitano, uomo rotto a tutte le esperienze di mare, ti chiede consiglio. Cosa gli suggerisci, Delo (continua al **452**) o Milo (continua al **358**)?

476

Sonno e stanchezza hanno ancora la meglio sul tuo corpo. Dopo aver riposato, apri gli occhi e trovi che tutto quel che ti circondava ha cambiato completamente aspetto. Non sei più nella camera nel palazzo di Egeo!

Se Ecate ti è SFAVOREVOLE, vai al **585.**
Altrimenti, vai al **612.**

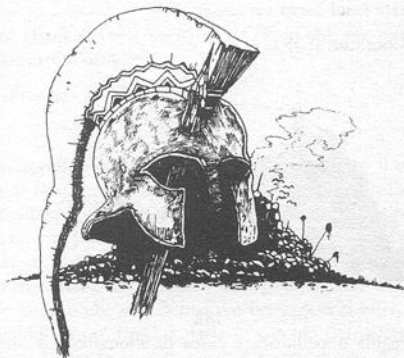
477

Sei sballottato qua e là per quelli che ti sembrano giorni e giorni. Finalmente perdi coscienza per risvegliarti su una spiaggia sabbiosa e orlata di alberi piuttosto alti. Non c'è alcun segno di navi e serpenti. Sei naufragato qui, forse per sempre! Poche navi ci passe-

ranno. Ma quando hai lasciato Atene si parlava di una spedizione punitiva contro Troia dalle alte mura. Forse partirà presto e puoi sperare che passi vicino alla tua isola e ti salvi. Altrimenti dovrai costruirti un'imbarcazione. Ma, ahimè, gli eroi hanno poca pratica di costruzioni!

478

La strada per Delfi è lunga e impervia e presto ti rendi conto che non ce la puoi fare in un giorno soltanto. Nel tardo pomeriggio noti davanti a te un gruppetto di viandanti e ti affretti per raggiungerli. Dai loro vestiti si direbbe che sono pellegrini in viaggio per il santuario del dio arciere a Delfi. Noti anche che trasportano gioielli, argento ed oro per il dio, e ti rendi conto che tu non hai con te un dono di valore equivalente.
Cerchi perciò di forzare i pellegrini a darti qualcosa dei loro beni e li attacchi (al **260**)? Oppure ti unisci a loro e cerchi di comprare qualche oggetto prezioso (vai al **483**)? Oppure, infine, continui il tuo cammino incurante dei doni, confidando nel tuo valore eroico per impressionare il dio (vai al **57**)?

479

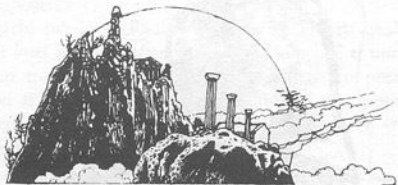
Ti togli la splendente armatura e la porgi a quel vecchio disgraziato. Costui si lecca le dita sporche di grasso prima di prenderla in mano, e tuttavia la insozza. «Nessun bisogno di questa!» ti risponde. «Miglior difesa è arrivare a Creta prima di mezzodì». Poi si volta e fugge via, trascinando dietro a sé i brandelli del suo vestito. Gridi per richiamarlo, ma senza esito. Allora raccogli l'armatura e torni alla nave. Prendi 1 punto di ONORE e recati al **583.**

480

Il sacerdote prende il denaro con uno strano, allegro disdegno sul volto. Poi ti conduce fuori, in un cortile antistante il tempio.

Continua al **115.**

481

L'auriga alza le spalle: «Va bene, sì va bene. La tua puntata è sul carro verde».

Continua al **391.**

482

La regina impallidisce e cerca di allontanare il calice. «Il vino è avvelenato!» gridi. Si scatena un trambusto e Medea riesce a fuggire dalla sala delle feste. Ma mentre fugge le cade di dosso il sacchetto con la polvere bianca. Un nobile ateniese lo prende in mano e annusa: «Lo straniero ha ragione» grida al re, «è veleno!»

Il re allora si volta verso di te, l'eroe che sua moglie ha cercato d'uccidere.

Prosegui al **170.**

483

I pellegrini, che sono davvero in viaggio verso il tempio di Delfi per onorare Apollo, sono molto cordiali e ti raccontano qualcosa della strada che stai percorrendo: dovrai passare per Cirra, che è vicino alla piana sacra di Delfi, dove nulla può essere coltivato senza incorrere nelle ire del dio. Puoi ammirare poi una effigie del dio che una donna dai bei capelli ti offre. Insistendo un po' riesci a darle in cambio del denaro e prosegui a passo spedito verso il sacro tempio. Il cielo è già buio ed è probabile che una tempesta si avvicini. Gli altri pellegrini si fermano infatti ad un ostello lungo la strada, tu però continui verso Cirra, ansioso di arrivarci prima che sia notte inoltrata.

Continua al **339.**

484

Il mostro cozza nuovamente contro la nave con impeto spaventoso. I raggi del sole sulla tua armatura sembrano scintille e il fragore dello scontro fa credere che il cielo stesso non sia sicuro di restar fermo al suo posto!

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al **29.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il serpente, vai al **582.**

Se ti ritiri, vai al **523.**

485

Ahimè, Alteo, non ci può essere alcun aiuto prima di un combattimento per liberare il tempio di Apollo! Perdi 1 punto di ONORE e torna al **465.**

486

Molti hanno pensato di rubare i gioielli del dio, ma nessuno c'è riuscito. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **297.**

487

Un urlo di gioia si alza tra i marinai, come quando si vince rapidamente contro l'avversario; ma subito dopo svanisce ogni gioia, ed anzi l'orrore agghiaccia tutti: sul collo della mucca c'è il marchio di un tridente. Si tratta di una mucca della mandria di Poseidone, dio dei mari, e tu l'hai uccisa! Allora tutti s'affrettano a tornare sulla nave, atterriti dal probabile desiderio di vendetta del dio.

Se Poseidone è tuo protettore, non lo sarà più finché non gli avrai sacrificato 6 punti di ONORE. Altri-

menti, prendi 4 punti di INFAMIA e sappi che il dio ti è SFAVOREVOLE.

Prosegui al **323.**

488

Puoi o sacrificare da 1 a 3 punti di ONORE per ricevere aiuto da Ares (tira un dado, se viene 1 o 2 = 1 punto, 3 o 4 = 2 punti, 4 o 5 = 3 punti) e continuare al **307.** Oppure, se non vuoi o non puoi, vai al **136** e perdi 1 punto di ONORE.

489

Ti avvicini alla folla. «Amici!» esclami interrompendoli, «è questo ciò che dobbiamo aspettarci dagli Ateniesi, gente orgogliosa e fiera, ma anche cortese e ospitale? Perché lapidate questi poveri stranieri? Che male possono avervi fatto?»

Se hai 13 o più punti di INFAMIA, vai al **214.**

Se invece hai meno di 13 punti di INFAMIA, vai al **502.**

490

Mentre cerchi di andartene, la divina protettrice della città appare per sbarrarti il cammino. «Alteo» ti rimprovera, «sono molto spiaciuta per il tuo rifiuto ad aiutare questa gente a me cara. Il tuo viaggio sarà ora molto duro. E quando giungerai ad Atene non aspettarti alcun aiuto da me!»

Se Atena è la tua protettrice, continua al **156;** altrimenti la dea svanisce immediatamente, e tu prosegui il tuo cammino, aggiungendo 1 punto di INFAMIA al tuo FOGLIO DI VIAGGIO: ricordati inoltre che la dea ti è SFAVOREVOLE e recati al **51.**

491

Se accetti l'aiuto di Afrodite dalle bianche braccia, sacrificale da 2 a 4 punti di ONORE (tira 1 dado, dividi per 2 e arrotonda aggiungendo 1) e vai al **590.** Se non lo fai, allora perdi 1 punto di ONORE e prosegui al **54.**

492

Ormai lontana dall'isola di Delo la nave fa vela verso Santorino, isola cara ad Efesto. I tuoi stanchi muscoli sono più riposati ora e puoi salire sul ponte ad ammirare le acque e le isole dirupate. Ogni tanto però le onde, rafforzate dal forte vento, ti costringono a tornare sottocoperta con il mal di mare. Ti sembra allora che tutto il corpo sia bersagliato da frecce, mentre la nave sobbalza.

Finalmente la nave giunge in vista di Santorino, dove abitano i Fenici.

Prosegui al **295.**

493

Allora scappi via, unendoti al fuggi fuggi generale. Ma non è certamente un'azione da eroe, soprattutto quando hai l'opportunità di mostrare il tuo valore e liberare una città dal suo terrore. Prendi ancora 1 punto di INFAMIA in più e corri al **378.**

494

Ti avvicini a quella gente e noti con tua grande sorpresa che non stanno trasportando un fastello di legna ma il corpo di un uomo, rivestito di rozzi abiti di lana e tinto del rosso sangue che è sgorgato da un'ampia ferita nel suo stomaco. Una fanciulla ti vede e urla: «Eccolo, è lui! Dev'essere un servitore del re, guardate i suoi vestiti! Uccidiamolo!» La gente ti attacca e devi difenderti.
Questi avversari inesperti agiscono come un gruppo, in un solo attacco: hanno POTENZA 8 e PROTEZIONE 11. Ogni volta che colpisci, ne uccidi uno, cosicché il loro valore si riduce di 1 punto di POTENZA.

Se ti ritiri, vai al **407.**
Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, ti ritroverai al **230.**
Se ti arrendi, vai al **556.**
Quando hai ucciso 5 persone, vai al **151.**

495

La nave è ora pronta per il lungo viaggio fino a Creta. Il capitano versa del vino rosso nelle acque del mare, pregando Poseidone affinché assicuri una buona traversata. Il vento è piuttosto forte e la nave salpa a vele gonfie, con il suo triste carico per Minosse. Il vento, però, si tramuta subito in tempesta.

Se Poseidone è tuo protettore ma non ti aiuta, oppure se il dio ti è SFAVOREVOLE, continua al **568.**
Se Poseidone è NEUTRALE, vai al **125.**
Se Poseidone è tuo protettore e ti aiuta, oppure se il dio ti è FAVOREVOLE, continua al **342.**

496

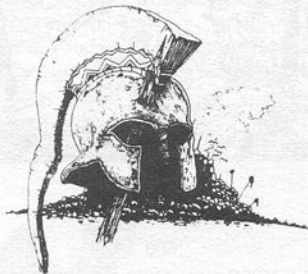
I sogni hanno un ruolo importante nelle leggende e nella società della Grecia, e si dice che spesso siano messaggi degli dei. Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Torna al **476.**

497

Stai sveglio e all'erta per qualche ora, ma non si sente che lo stridio della civetta, mentre afferra con gli artigli la sua preda. Alla fine sei preda del persuasivo e soave Sonno.

Vai al **411.**

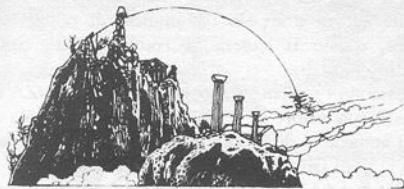
498

Il mostro manda un lamento di agonia e si scuote con tutto il suo enorme corpo; una larga chiazza di sangue esce dalla ferita. Poi si gira e cerca di fuggire, ma mentre scende nelle profondità marine il sangue che

esce a fiotti attrae i suoi fratelli che si avventano facendone scempio in uno sfrenato banchetto. Temendo che tutti quei serpenti marini possano volgersi contro la nave il capitano ordina di raddoppiare la velatura, fermandosi solo quel tanto che basta ad issarti a bordo.
Prendi 7 punti di ONORE per il tuo atto coraggioso e prosegui al **349.**

499

Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **309.**

500

Ti risvegli e scopri con orrore che Procuste, l'oste, ti ha tagliato le gambe per farti stare nel letto! Mentre perdi sangue in abbondanza e il tuo spirito ti sta per lasciare, hai appena il tempo per rivolgere una supplica a Zeus. Se non l'hai ancora invocato, vai al **118.** Altrimenti, caro Alteo, i tuoi viaggi han termine qui...

501

L'uomo è ancora là fermo, dove le Furie lo stavano tormentando, ancora immobile per il terrore. Lo scuoti e gli dici che va tutto bene, che i mostri se ne sono andati. Allora si riprende, ti ringrazia con un'espressione chiaramente sollevata.
«Ho ucciso mia moglie» ti confessa, «È stato un incidente, ma le Furie non ne vogliono sapere e mi tormentano. Forse adesso ho abbastanza tempo per raggiungere il santuario di Atena. Ma qualsiasi cosa accadrà non avrò più bisogno di questo». Con queste pa-

role si toglie dal collo ancora insanguinato una catena dorata su cui è appeso un amuleto di rubini rossi. «Ecco, questo ti aiuterà in combattimento contro creature mortali».
Indossando l'amuleto, il tuo valore di POTENZA oppure il tuo valore di PROTEZIONE (uno solo dei due) aumenterà di 2. Sta a te scegliere quale, soltanto non lo puoi fare durante un combattimento.
Inoltre, perché l'amuleto sia efficace, devi rinunciare al primo attacco e pregare il tuo protettore.
Ringrazi ancora quest'uomo sventurato, che comincia il suo cammino per Atene e per la possibile salvezza.

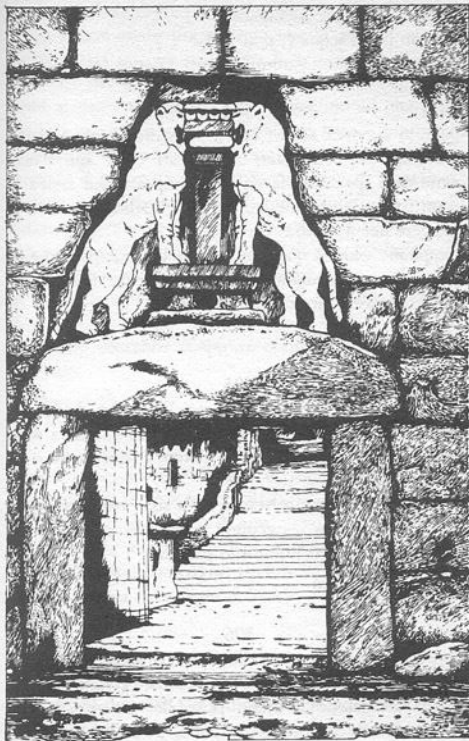
Tu continua al **167.**

502

Se hai più di 14 punti di ONORE, vai al **62.** Se hai meno di 15 punti di ONORE, vai al **312.**

503

Arrivi a Micene e sei colpito dalla magnificenza della porta dei leoni. Può questo essere opera di mortali? No, certamente è opera dei Ciclopi monocoli, i giganti sorti dalla Terra stessa, figli di suo figlio Urano. Così pensi mentre entri in città. Sulla sommità del monte che punta verso il cielo domina il palazzo del re. La gente sbriga i suoi affari del tutto disinteressata del fortilizio che li sovrasta e da cui le guardie sono in continua osservazione, per prevenire ogni attacco di sorpresa, come quando il lupo affamato s'introduce nel recinto del gregge mentre il pastore sta dormendo, ubriaco di vino.
Continui oltre il mercato e alla fine arrivi ad un fiu-

me, dove molte donne stanno battendo i panni sulle pietre levigate per asciugarli.
Bevi un po' d'acqua (vai al **193**)?
Oppure continui a camminare per Micene (al **12**)?

504

Quando rinvieni scopri che il serpente se n'è andato. Tre vogatori sono stati massacrati dalle sue fauci, come case spazzate via da una tempesta che arriva e in un istante è svanita, lasciando i cittadini sconvolti a piangere per il destino dei loro cari.
Il capitano raduna quel che rimane dell'equipaggio e ti issa a bordo, rapidamente, per timore che il serpente possa tornare a fare un'altra strage.

Continua al **349.**

505

Cercando nella tasca, trovi il gioiello che ti diede tua madre a Trezene. Lo mostri a Egeo. Il re sembra sorpreso. Allora gli riveli: «Sono Alteo! E questa ne è la prova».
Egeo si rilassa per un istante dalla sua posizione regale e ti sorride: «Sii benvenuto, figlio mio, così inaspettato e così ben accolto al mio palazzo».

Continua al **50.**

506

Con le parole dei cospiratori che ti ronzano ancora nelle orecchie ti alzi e lasci la locanda, cercando di attirare l'attenzione il meno possibile. Chiedi ad una passante la strada più breve per il palazzo e costei ti guarda in un modo strano e poi, senza dire una parola, ti indica il centro della città. Non è difficile trovare il palazzo, infatti. La porta è rinforzata da barre metalliche, e non passa un secondo che le guardie rispondono al tuo bussare insistente. Racconti a quei soldati quel che hai sentito nella locanda: ti fanno deporre le armi accanto all'ingresso e ti conducono ad una grande sala ornata di arazzi, fino ad un trono imponente dove il re sta conversando con alcuni ospiti. Tutte le persone lì radunate ammutoliscono, e il re imperiosamente chiede chi è che lo disturba. Subito gli spieghi tutto, raccontando quel che hai sentito nella locanda; ma il re, a queste parole, mostra di non crederti e ordina alle guardie di arrestarti e rinchiuderti nel granaio per questa notte, per farti poi frustare il giorno dopo.
«Nessuno oserebbe cospirare contro di *me*!» tuona la sua voce.

Vai al **17.**

507

Prendi lo scudo (POTENZA 0, PROTEZIONE 2) e la lancia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0), e lasci l'accampamento delle donne guerriero in fretta. L'Amazzone, avversario fiero e leale, non grida per chiamare le sue compagne. Prendi 5 punti di ONORE per aver vinto e prosegui al **320.**

508

La strada è solcata profondamente e irregolarmente dalle ruote dei carri dei pellegrini che portano i malati e i doni al tempio del dio sanante. Accanto alla strada gli alberi e i cespugli si muovono e stormiscono in

modo minaccioso. Il vento solleva un turbinio di polvere dalla strada, così violento da oscurare la vista.

Continua al **20.**

509

Avanzi nelle acque violente del fiume, lasciando perdere la vecchia. La traversata è difficile, perché il fiume è più profondo di quel che credevi. Dietro a te la vecchia sta gridando qualcosa. Allora ti volti a guardare.
Se Era è la tua protettrice, vai al **46.** Altrimenti, vai al **261.**

510

Ti fai strada tra quell'orribile groviglio di cadaveri, come per attraversare una fiumana di sangue e poltiglia, allontanando corvi e cani famelici. Ma è chiaro che gli Ateniesi sono i vincitori e tengono in pugno il nemico. Prosegui (al **283**) verso il palazzo di tuo padre con la gioia nel cuore.

511

Nella foschia del mattino riesci finalmente a scorgere Delfi. Dietro alla città s'innalza il Monte Parnasso, con la vetta innevata che si erge quasi fino al cielo, con le sue pendici fittamente coperte di boschi in cui vivono le driadi ed altre ninfe. Le montagne a nord circondano e quasi imprigionano il tempio in una valle profonda, dove la roccia si spacca in due altissimi dirupi da cui, attraverso la fonte Castalia, sgorga un'acqua limpidissima che bagna la rupe Nauplia. Da questa rupe vengono gettati, secondo una legge consuetudinaria, i peggiori criminali.
Prosegui lungo la salita per Delfi, al **466.**

512

Zeus onnipotente, il guardiano dei cieli, ti parla dall'alto dell'Olimpo: «Non posso aiutarti, Alteo, perché così rovescerei il decreto di un altro dio, cosa che non posso fare se non dopo un certo lasso di tempo. Tuttavia posso infonderti una forza che rivitalizzerà le tue membra. Vai ora e affronta l'ira di Ecate». Devi fronteggiare il cane infernale ancora una volta, ma sei di nuovo SANO, con soltanto 1 punto di ONORE a disposizione.

Continua al **585.**

513

Stai sveglio tutta la notte ad ascoltare di tanto in tanto il rumore delle ruote sui ciottoli e le grida degli spettatori. Come vorresti esserci andato! Invece sei lì a letto come una femminuccia. Il giorno dopo fai una misera colazione e t'incammini stancamente verso Atene, al **474.**

514

L'uomo scuote le spalle e ti dice che anche lui è forestiero, viene dalla lontana Pilo. Senza aggiunger parola se ne va e si mescola tra la folla, quasi volesse confondersi con la gente del posto.
Adesso puoi andare a destra (**580**) o a sinistra (**90**).

515

Ti volti per scappare, ma ecco che a sbarrarti la strada appare proprio Zeus, radioso nel suo splendore di gloria. Sei sopraffatto da questa visione che quasi t'acceca. Contorcendoti in una tremenda agonia supplichi pietà per esserti sottratto al destino. «Proprio questo favore ti riservo, cane piagnucoloso!» tuona la voce del dio, rimbombando nella valle come lo scroscio d'una enorme cascata. «La tua fine!»
A queste parole la debole luce del tuo spirito esce dal corpo e passa ai regni eterni della buia Ade.

516

Un lampo di terrore passa negli occhi dell'Amazzone quando si rende conto che stai per ucciderla: «Che la maledizione di Era cada sulla tua testa se ucciderai Ippia!» E mentre grida queste parole la colpisci e il buio ottenebra i suoi occhi per sempre. Puoi ora prendere il suo scudo (POTENZA 0, PROTEZIONE 2) e la sua lancia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0). Prendi 5 punti di ONORE per aver vinto ma anche 2 di INFAMIA per aver ucciso un avversario che s'è arreso. Inoltre Era ti è SFAVOREVOLE, se la dea non è tua protettrice.

Continua al **320.**

517

L'Amazzone ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 14 (includendo una lancia che ha POTENZA 2 e una pelle di leone che ha PROTEZIONE 2). Poiché ti ha sorpreso sarà lei a iniziare il combattimento.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **159.**

Se ti arrendi, vai al **550.**

Se ti ritiri, vai al **165.**

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, ti ritroverai al **165.**

Ma se, quando è il tuo turno per colpirla, invece di combattere cerchi di spiegarle il motivo per cui sei entrato nel campo, come messaggero di pace, vai al **606.**

518

Mentre i cospiratori se ne vanno per la loro strada, ti rendi conto che non puoi tenere per te quel che hai sentito: devi riferirlo al re. T'incammini allora verso il

centro della città, al bianco palazzo del re tebano, ricordo di un tempo molto più glorioso.

Continua al **313.**

519

Come la tua spada trapassa il corpo di quell'uomo tremendo, il suo volto sembra dissolversi nel nulla e il suo corpo andare in briciole e svanire. Tutto quel che rimane sono le sue armi e l'armatura brunita, che bruciano il suolo lasciandovi un'impronta, come il fuoco che devasta la cittadella favorita dagli dei. Per questa tua vittoria prendi 5 punti di ONORE e vai al **254.**

520

Perdi un punto in più di ONORE per aver abbandonato il pover'uomo al suo triste destino. Mentre ti avvicini al porto senti ancora le sue implorazioni agli dei olimpi, perché lo aiutino a liberarsi da quelle creature infernali, invocazioni inascoltate come quelle del ricco assalito dai ladri, che i vicini non aiutano perché hanno paura loro stessi di essere uccisi.

Prosegui al **167.**

521

Aspettandoti di vedere la Pizia sei stupito dall'apparizione di Apollo, il tuo protettore, seduto ad un tavolo e apparentemente indaffarato. Tutt'intorno a lui sono sparpagliati dei manoscritti, e macchie d'inchiostro sporcano una manica del suo mantello. «Stavo proprio lavorando su alcune profezie» dice il dio. «Ecco qua una per Nasso, ma è scaduta di duecent'anni, accidenti! Ho paura che non ho proprio niente per te. Ma fa' un salto a Delo e vieni a trovarmi . . » Dicendo questo svanisce. Te ne vai rapidamente, raccolte le tue armi, nuovamente verso Tebe, al **191.**

522

Prendi 1 punto di INFAMIA per aver accettato una simile proposta. Lasci furtivamente il mercato, mentre le guardie tutt'attorno stanno ancora cercando il ladro. Dopo un po' costui ti suggerisce di tornare al mercato a rubare del cibo. Sei ormai invischiato in quest'affare e devi fare quel che ti è stato detto.

Vai al **219.**

523

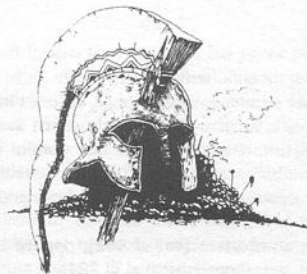
E dove vuoi ritirarti Alteo? Sottocoperta? In mezzo al mare? Prendi 1 punto in più di INFAMIA e torna al **484.**

524

La tempesta sovrannaturale è cessata, ma presto l'acqua s'increspa al soffio d'un altro forte vento. L'equipaggio ha il suo bel daffare per tenere a galla la nave, mentre gli Ateniesi si rifugiano in un angolino a pregare che siano concessi loro almeno un paio di giorni di vita prima che la loro triste sorte si compia inesorabilmente. Poseidone non è stato cortese nei tuoi confronti.

Continua al **363.**

525

Non c'è molto movimento a Citno. Poche sono le navi provenienti da Atene che si fermano qui. Un

vecchio ti attende al varco, per chiederti cosa succede ad Atene. Gli rispondi raccontandogli le peripezie di tuo fratello Teseo, della tristezza per la perdita che hai subito. Quando finisci questo lungo racconto è già sera. Stanco e affamato (nella foga che hai messo a raccontare le imprese di Teseo ti sei dimenticato persino di mangiare!) torni al porto, al **279.**

526

Puoi avere 4 punti di ONORE per aver sconfitto l'animale. Esausto per questo combattimento riposi per tutta la notte sulla carcassa ancora calda dell'orso. Il giorno seguente, dopo esserti lavato in un fiumiciattolo vicino, prosegui il tuo cammino al **13.**

527

Prendi 3 punti di ONORE per la tua vittoria. Se ne sei capace puoi usare il suo scudo (PROTEZIONE 2) e la sua lancia (POTENZA 2).

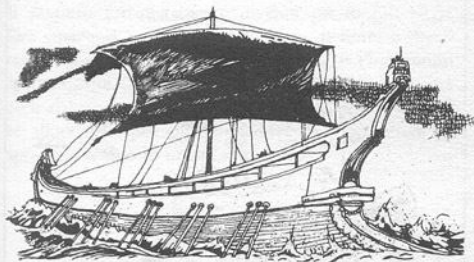
Vai al **102** e scegliti un'altra avversaria.

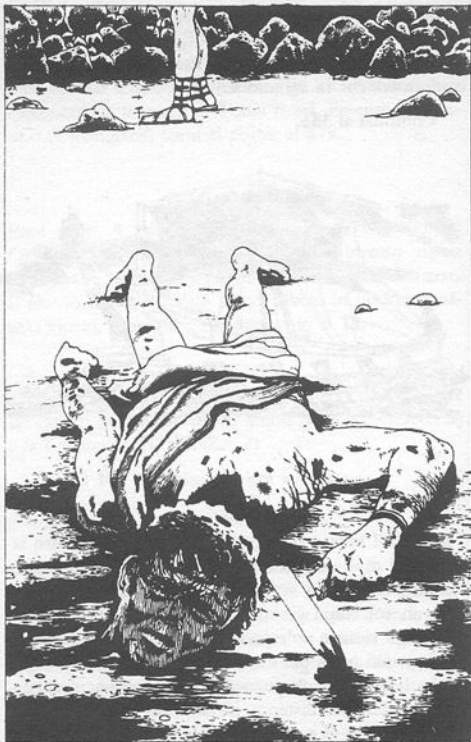
528

Il sentiero diventa sempre più stretto e lo stormire degli alberi sempre meno normale. Allora t'inoltri nella boscaglia e, mentre cerchi di trascinarti avanti, senti che i tuoi timori erano fondati: due uomini dalla carnagione molto scura, armati di lunghi coltelli, sono in agguato, aspettando che passi qualche viandante imprudente.
Li sfidi a combattere (vai al **462**), oppure li attacchi alle spalle, senza avvertirli (vai al **221**)?

529

A rafforzare la sua supplica la regina delle Amazzoni si toglie la spilla tempestata di gemme che ha sulla spalla e te la porge. «Se vedi Lembra, questa spilla le confermerà che tu sei mio amico».

Continua al **385.**

530

Tastando il fodero ti accorgi che hai preso per caso la spada del capitano (POTENZA 2). Niente paura, questo disgraziato non sarà certo in grado di combattere. Con un sol colpo gli mozzi di netto il capo. Per un istante gli rimane un'espressione sgomenta, poi cade a terra, ormai nulla più che un sanguinolento mozzicone. La lingua penzola ancora dal capo reciso, mentre a mezzo metro di distanza c'è il resto del corpo, anch'esso caduto al tuo colpo violento. La sabbia è coperta da una chiazza di sangue. Prendi 5 punti di IN-

FAMIA per questo gesto brutale e insensato. Ritorni alla nave, per timore che qualcuno possa vederti accanto a quello scempio.

Vai al **583.**

531

Il sentiero fortunatamente diventa presto più largo. Ora costeggia un fiumiciattolo, dove ti fermi a dissetarti. Lontano puoi scorgere una città, e t'incammini speditamente. Quando ormai sei nei paraggi della città ecco che un uomo a cavallo corre al galoppo verso di te: allora gridi per chiedergli dove sei. Il cavaliere ha appena il tempo di urlare: «Acarne!»

Allora prosegui al **116.**

532

Ti precipiti in mezzo a quella cascata di rocce e macigni per salvare la donna, ma quando la raggiungi essa non c'è più, e il suo trono d'oro non è che un basamento di pietra. Anche la pioggia solida è svanita come d'incanto. Tutto quel rischio per niente! Solo lo storpio rimane, con un'espressione d'odio profondo. «Allora avresti salvato Era, proprio colei che mi rese così storpio!» ti rimprovera. «Bene, che tu sia dannato, che tu possa pentirti di aver abbandonato Efesto credendo di guadagnarti la gloria!»
Il dio svanisce e resti solo con l'equipaggio. La tua impresa eroica s'è rivelata un fallimento: ora Efesto ti è SFAVOREVOLE.

Continua al **495.**

533

Allora ti rendi conto che sei disarmato: le tue armi infatti sono ancora sottocoperta. Hai poco tempo per decidere: puoi afferrare un arpione e attaccare il mostro con questo (POTENZA 3, PROTEZIONE 0) e proseguire al **318.** Oppure puoi correre sottocoperta a prendere le armi (vai al **298**).

534

Tornato di corsa al luogo dove stava seduto il vecchio scopri che se n'è appena andato. Lo raggiungi e gli chiedi la via per il palazzo di Egeo. Sembra riluttante a risponderti ma poi ti dice che tratta i suoi affarucci proprio da quelle parti. Non è per lui un problema indicarti la via da prendere.

Vai al **77.**

535

Getta un dado. Se fai 5 o 6, allora uccidi una mucca tirando la lancia (e vai al **487**). Altrimenti, prendi 1 punto di INFAMIA e puoi sia rinunciare e tornare alla nave (**323**) oppure tentare di abbattere la mucca con la forza delle braccia (**565**). Ma se desideri puoi tirare ancora una lancia e cercare di colpirla (resta al **535**).

536

Il sole, vestito di color zafferano, è alto sulla tua sinistra e sta per iniziare la sua lunga discesa. Sei già vicino al fiume, che riflette vivificanti i raggi del sole. Accanto al fiume e al di là degli alberi che lo costeggiano c'è la strada che conduce a Cleone. Il fiume è gonfio della neve che s'è sciolta dai monti e scende impetuoso, formando grossi gorghi, e un guado non molto distante è l'unico punto in cui puoi passare. Accanto al fiume c'è una vecchia megera, disperata perché incapace di attraversarlo: «Abbi pietà di me, ti prego, aiutami a passare il fiume. Sono vecchia e molto stanca, portami sulle tue spalle, altrimenti dovrò restare qui a morir di fame e sarai stato tu ad uccidermi!»
Cosa fai, attacchi la vecchia, anticipando la Fame dal cuore duro (al **444**)? Oppure la scaraventi nel fiume, ordinandole di nuotare (vai al **76**)? Oppure attraversi il fiume incurante dei suoi lamenti (vai al **509**)? O, infine, la aiuti ad attraversare il fiume (al **316**)?

537

Achille verrà battezzato nello Stige, ma un eroe non lascerebbe mai che altri lo battezzino nel sangue d'un tempio profanato da gentaglia senza dio. Mentre il tuo spirito sta per abbandonare il corpo sporco di sangue nell'onta che devi subire, supplichi ancora Zeus. Ma il re degli dei non dà ascolto ai tuoi lamenti: mai egli aiuterà un uomo così poco eroico. Con questa infamia terminano le tue avventure.

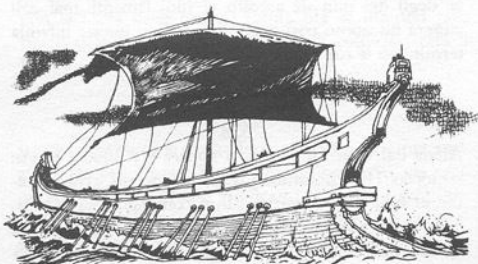
538

Atena dal volto di civetta ti appare e ti blocca la via: «Sciocco! Hai risparmiato quei delinquenti, così correranno subito ad avvertire i loro compagni: Sei in pericolo, non capisci? Non puoi salvare il re di Tebe adesso, devi scappare via più presto che puoi! Scappa!»

Con queste parole la dea si congeda, trasformandosi poi in una civetta per volare all'Olimpo.

Continua al **134.**

539

È già un'ora che vagabondi per Megara. In fondo non è diversa da tutte le altre città, però i cittadini sono molto pacati e c'è poco di quel traffico che ti saresti aspettato da una grande città. Giungi ad una strada molto più ampia delle altre e fiancheggiata da templi dedicati agli dei principali. Ai piedi d'uno di questi s'è radunata una folla di cittadini vestiti di bianco. Si tratta del tempio di Era. Ti avvicini e vedi che stanno celebrando qualche cerimonia, ma quando ti sei avvicinato ancora ti rendi conto con orrore che non si tratta d'una cerimonia normale: stanno sacrificando qualcuno alla dea! Una splendida fanciulla vestita di blu sta scendendo i gradini del tempio e viene trascinata ad un altare lì preparato e coperto di drappi rosso sangue. La fanciulla grida, chiama aiuto, ma nessuno corre a salvarla.

Cosa fai, ti precipiti al tempio per cercare di liberarla (al **398**)? Oppure semplicemente continui per la tua strada, preferendo non interferire con i riti degli abitanti di Megara (al **148**)?

540

A partire dal prossimo scontro prima di ogni tuo attacco Talos perde 3 punti sia di POTENZA che di PROTEZIONE, poiché il suo giallo icore continua a uscire facendogli perdere sempre più le forze.
Torna al **48** (ma se i suoi valori scendessero a 0 o meno, allora vai al **469**).

541

Il tuo colpo va a segno e il cavallo si drizza sulle zampe posteriori per il dolore. Ma ora, seduto sul suo dorso, c'è un terribile cavaliere: è Poseidone, signore dei mari ma anche dio dei cavalli. «Stupido gesto!» ti urla. «Già, l'unico che ci si poteva aspettare da un giovane così stupido. Tuo padre non avrebbe mai osato colpire un cavallo sacro, e nemmeno tuo fratello. Ma tu non li vali! E questo è troppo: non aspettarti mai più alcuna clemenza da me, mai più un tempo favore-

vole quando sarai per mare!» Detto questo corre al galoppo fra le onde del mare e svanisce nel suo regno.
Perdi 3 punti di ONORE per la tua condotta disdicevole. Se Poseidone non è tuo protettore allora ti è SFAVOREVOLE, se invece è tuo protettore prendi anche 1 punto di INFAMIA.
Continui a camminare lungo la spiaggia, oltre Cencree e dopo alcune ore di viaggio arrivi a Crommione.

Continua al **100.**

542

I due allora ti spiegano che stavano parlando di una ventilata spedizione contro il re di Troia. Ti offrono un calice, che accetti, benché ancora sospettoso, ma desideri saperne di più. Dopo alcuni minuti ti senti girare la testa, un po' alticcio, e presto cadi in preda al sonno, dimentico di quel che ti sta accadendo intorno.

Continua al **70.**

543

Tenti di salvare la donna (vai al **532**), il fabbro zoppo (vai al **390**), o il guerriero (vai al **143**)?

544

L'Amazzone ha POTENZA 7 (valore base 5 + 2 per la lancia), PROTEZIONE 14 (valore base 10 + 2 per lo scudo + 2 per la pelle d'orso).

Se preghi il tuo protettore prima d'iniziare a combattere, vai al **242.**

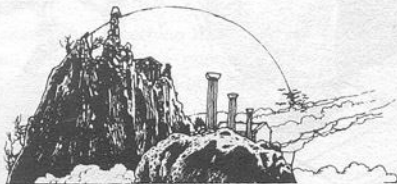
Se ti ritiri, vai al **320.**

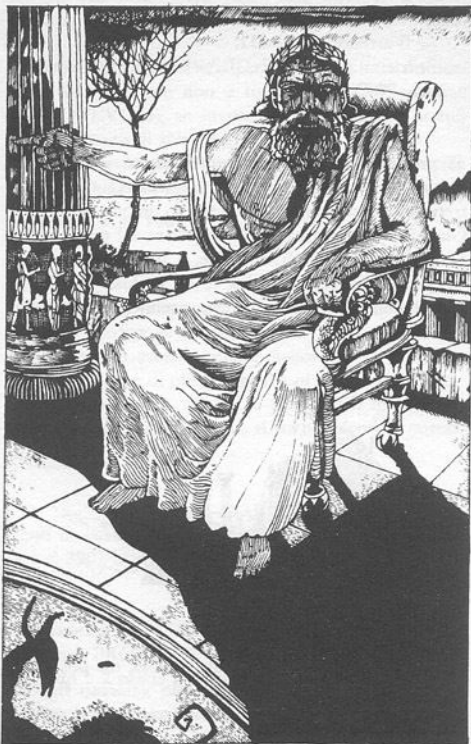
Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, ti ritroverai al **320.**

Se ti arrendi, vai al **431.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **273.**

545

Ti precipiti dentro rapidamente quanto una tromba marina di Poseidone, ma sei scaraventato fuori con altrettanta forza, come un fantoccio in una tempesta. Giaci privo di sensi per più di un'ora sul terreno fangoso. Ti alzi in piedi, alla fine, e torni alla nave (al **475**). Sarebbe stato meglio se tu ci fossi tornato a mani vuote. Invece devi anche prendere 1 punto di INFAMIA.

546

Per un attimo Egeo è colto di sorpresa, ma poi continua: «Così dici di essere quel mio valoroso figliolo, Alteo. Bene, però è da molti anni che non ti vedo e non mi hai ancora mostrato alcun segno del nostro legame familiare. Questo è l'unico modo in cui mi

puoi dimostrare di essere Alteo, fratello del nobile e coraggioso Teseo».
Il re ride di gusto, poi dice: «C'è un toro che terrorizza il villaggio di Maratona. Vai laggiù e uccidilo: se ne sarai capace, vuol dire che sei certamente mio figlio».
Al sentire queste parole non rispondi, ma attraversi orgoglioso tutta la sala, raccogli le tue armi e ti dirigi verso Maratona, desideroso di dimostrare che tu sei davvero Alteo (vai al **96**).

547

Il mostro ha POTENZA 18 e PROTEZIONE 11.

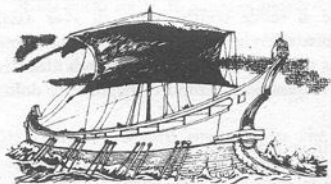
Se lo attacchi, vai al **533.**

Se non dici nulla, stando calmo ad aspettare, perché forse il serpente non ha visto la nave, vai al **562.**

Se infine chiami in aiuto il dio dei mari, vai al **34.**

548

Se possiedi un orecchino d'argento, vai al **108.** Altrimenti prendi da 1 a 6 punti di INFAMIA (tira un dado per decidere quanti punti) e recati al **102.**

549

Troppe sono le rocce che il gigante scaglia sulla nave e troppi i danni che questa riporta, cosicché ordini al capitano di allontanare la nave dalla riva. Lentamente l'imbarcazione fa nuovamente rotta verso il mare, ma alla vista di Talos tutto l'equipaggio resta agghiacciato: il gigante arriva a grandi passi, rapido come la tempesta estiva, sbaragliando tutto quello che incontra. Ora devi combattere a breve distanza, e così vicini quei bronzei muscoli sono terribili.
Talos ha POTENZA 14 (*) e PROTEZIONE 18 (che prima tu l'abbia ferito o meno, egli è ora SANO). Non c'è alcuna possibilità di ritirarsi.

Se ti arrendi, vai al **443.**
Se uccidi il gigante, vai al **617.**
Se muori vai al **174.**

550

Prendi 1 punto di INFAMIA per esserti arreso. L'Amazzone raccoglie la tua armatura per mostrarla nell'accampamento, come segno di vittoria e auspicio per la prossima lotta. Poi nota la spilla sacra alla tua cintura e si rende conto perciò di aver assalito un messaggero. «Perché non mi hai detto chi sei?» ti chiede. Vieni condotto in catene alla tenda della regina e non hai nemmeno il tempo di bagnare la dolorosa ferita.

Continua all'**8.**

551

Prendi 1 punto di INFAMIA per non aver prestato fede a quell'uomo.

Torna al **531.**

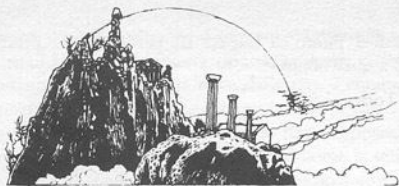
552

Mentre stai per andartene odi una voce, melodiosa come quella di una ninfa, che quasi si perde tra lo stormire degli alberi al delicato sole novembrino: «Alteo, grazie. Eccoti un consiglio, Alteo:

Le fiamme di Trezene nulla son per le fiamme qui:
Aiuta quello con le tre gambe – aiutalo lì»

Meditando su queste strane parole, certamente parole divine, torni a grandi passi alla nave, al **449.**

553

Zeus interviene per salvarti, ma ti avvisa che per sdebitarti devi andare a salvare il tempio di Esculapio. T'incammini rapidamente verso il tempio, al **508.**

554

Il sacerdote prende in mano la statuetta dorata e la guarda come estasiato. Improvvisamente alza lo sguardo e ti conduce davanti al santuario, dicendoti d'aspettare per un istante, così potrà interpretare i lamenti della Pizia. Se prima Apollo ti era SFAVOREVOLE ora è NEUTRALE.

Vai al **181.**

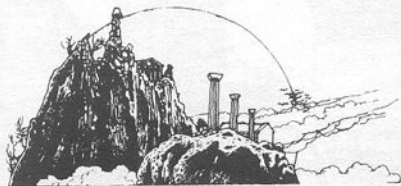
555

Vergogna! Il contadino si volta e vede che gli stai rubando il formaggio. Ti urla qualche improperio e ti scaraventa fuori dal carro, facendoti rotolare a terra, dove tra l'altro ricevi un calcio dal mulo. Prima che tu possa reagire egli è già lontano. Prendi 1 punto di INFAMIA. Devi ora continuare a piedi sino a Crommione. Finalmente raggiungi la città, al **100.**

556

Ti inginocchi e chiedi pietà, cercando di spiegare che non hai fatto nulla. Ma la donna che ha scatenato questo assalto non s'impietosisce e incita gli altri ad ucciderti. L'ultima cosa che vedi prima che il cupo Ade giunga a reclamare il tuo spirito è lo scintillio d'una falce affilatissima che ti si sta per piantare nel collo. A meno che, naturalmente, tu non possa ancora rivolgere una supplica a Zeus; in questo caso vai al **230.**

557

Ti trascini nella barca bagnato e sporco di fango. «Sono stata proprio saggia a scegliere te, mio eroe!» ti sussurra dolcemente la donna, e come ti volti scopri che non è altri che la tua protettrice, la bella Afrodite dalle labbra di miele. Allora la dea ti trasporta fino alla sua dimora a Citera, al **235.**

558

Odi un urlo raggelante, come di donna, e lo scenario muta improvvisamente davanti ai tuoi occhi, come fanno le sabbie al cambio della marea. Per aver sconfitto il cane di Ecate non puoi avere punti di ONORE perché hai la maledizione della dea.

Continua al **337.**

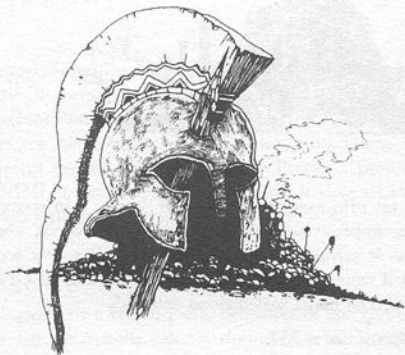
559

Devi riflettere prima di decidere se salvare la ragazza. Se lo fai, manderai in collera Era, che ostacolerà in tutti i modi le tue avventure. D'altro canto, non aiutare la ragazza significherebbe automaticamente mettersi contro Afrodite, dea della bellezza. A te la decisione.

Torna al **539.**

560

Ti svegli di colpo, con un forte mal di testa. Ti ritrovi in mezzo alla strada, senz'altro buttato fuori dal burbero oste. Cerchi di richiamare alla mente quel che è successo la notte precedente, tutti quei discorsi di congiure contro il re. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver cercato di unirti a loro e vai al **134.**

561

La regina Medea, la seconda moglie di tuo padre, nota che il tuo calice è vuoto. «Straniero!» ti dice, «Lascia che io riempia il tuo calice!» Dicendo questo s'alza in piedi, è una donna di media statura, ora un po' ingrassata, ma certamente un tempo molto bella. Prende il tuo calice e lo riempie di vino.

Se Dioniso ti è FAVOREVOLE, vai al **286.**
Altrimenti, vai al **132.**

562

Tutto l'equipaggio ammutolisce atterrito, temendo che anche il più piccolo rumore possa allarmare il mostro e innervosirlo. Tuttavia questa tattica si rivela inutile: il mostro si precipita sulla nave, come un cane sulla carne dei morti dopo una battaglia. Con un colpo delle fauci spezza in due la polena raffigurante Atena e l'inghiotte in un sol boccone. Poi si gira e torna alla carica. Ti accorgi di essere senz'armi. Cosa fai, vai sottocoperta a cercarle (al **298**) oppure combatti disarmato (al **602**)?

563

Se Ares è tuo protettore, vai al **329.** Altrimenti, vai al **445.**

564

L'oste, ancora tremante per la tua azione, ma sollevato per la pietà che hai mostrato nei suoi confronti, ti conduce alla migliore stanza della locanda. Sospettando che voglia sorprenderti nel sonno, dormi con un occhio solo e con la porta sbarrata.

Il giorno seguente mangi un'abbondantissima colazione, preparata per te dalla figlia dell'oste. Poi ti metti in viaggio, recandoti al **3.**

565

Tira due dadi: se il punteggio è più basso del tuo valore di POTENZA (senza armi, ma aggiungendo 1 per ogni punto di ONORE che impieghi), allora riesci a rovesciare a terra la mucca, senza venire ferito dalle sue corna aguzze. Un rematore poi la trafigge. La mucca muore, muggendo disperatamente nell'agonia (vai al **487**). Se però non ce la fai, prendi 1 punto di INFAMIA, e puoi o rinunciare al desiderio di mangiare carne fresca e tornare alla nave (**323**), oppure cercare di colpire la mucca con una lancia (**535**), oppure cercare ancora di abbattere un'altra mucca con la sola forza delle tue braccia (rimani al **565** e ripeti l'operazione).

566

Gonfio d'orgoglio racconti come li hai uccisi. «Stolto!» ti urla il re. «Ti stai accusando con le tue stesse parole non solo della tua vanagloria, ma anche di un duplice omicidio! Guardie! Prendetelo e portatelo nel granaio. Domani vedremo che fare di costui!»

Continua al **75.**

567

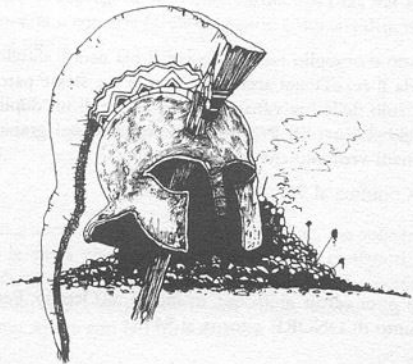
Non puoi cercar aiuto qui, in mezzo all'Oceano. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **547.**

568

Puoi sacrificare 6 punti di ONORE per calmare Poseidone e continuare al **424** (se è tuo protettore allora ti aiuterà), oppure rischi la sua collera, e continui al **257.**

569

Proprio mentre stai per cadere in preda alla disperazione, s'apre l'uscio ed entra un uomo riccamente vestito. «Sono Protamio, lo scalco di re Egeo. Oggi è un giorno di gran festa e il re in persona ha ordinato che tu partecipi al banchetto, poiché sua maestà crede che sia cosa foriera di disgrazie tenere rinchiuso qualcuno senza dargli la possibilità di spiegarsi e senza condividere il pasto con lui». Perdi 1 punto di ONORE e continua al **350.**

570

L'uomo non sembra sorpreso al vedere le tue membra squarciate rimarginarsi miracolosamente. Infatti raddoppia i suoi sforzi anche se la furia del suo assalto è diminuita: ha soltanto POTENZA 7 e PROTEZIONE 12, adesso.

Se ti arrendi, vai al **121.**

Se ti ritiri, vai al **387.**

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario, vai al **519.**

571

Lasci cadere il pugnale (prendi 1 punto di INFAMIA, come stabilisce il regolamento). Procuste ti lega sul letto, da cui non puoi scappare nelle tue condizioni per quanti sforzi tu faccia. Finalmente cadi in un sonno disturbato.

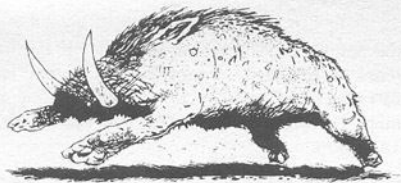
Continua al **500.**

572

Quando vieni meno e la vita ti sta per sfuggire, interviene Zeus a infondere nuovo vigore alle tue membra. Puoi continuare a combattere.

Vai al **124.**

573

Ti avvicini all'accampamento, dove ardono i fuochi come tante lucciole. Presto la guerra sarà finita. Sei contento, d'una contentezza che viene dal profondo dell'animo.

C'è un po' di rumore fra i cespugli, ma non gli dai bada. Poi un altro rumore infrange il silenzio della notte. Un'Amazzone si pianta davanti a te in piena tenuta da battaglia.
Cosa fai, cerchi di spiegare il motivo della tua missione (vai al **563**)? Oppure attacchi la donna-guerriero (vai al **517**)? O, infine, scappi indietro verso Atene e aspetti che inizi la battaglia il giorno seguente (al **165**)?

574

La leggenda narra che l'oracolo di Delfi ebbe origine quando una capra e il suo pastore inalarono del gas esalato da una fessura nel fianco della collina, e iniziarono a emettere profezie. Subito nacque in quel luogo il culto di Apollo e il posto di oracolo fu preso dalla Pizia. La Pizia era in origine una giovane donna, ma dopo che una di queste sacerdotesse venne violentata da un falso fedele, la si sostituì con una donna più anziana. L'interpretazione delle parole della Pizia viene fatta da un sacerdote: le profezie sono generalmente narrate in esametri, sebbene non di alta qualità.

Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Ritorna al **554**.

575

Quasi tremi per la gioia di aver ritrovato le preziose lettere di tuo padre per Minosse. Se non avessi avuto questi documenti con te l'ira degli dei e degli uomini nei confronti della tua missione non sarebbe stata meno violenta di quella degli dei olimpi verso i Titani, rinchiusi nelle loro tombe come punizione per aver portato terrore e distruzione nel mondo.

Continua verso il porto, al **475.**

576

Ti precipiti verso quegli uomini, che al vederti fuggono via e si disperdono come la sabbia al vento. Quello col falcetto fa un timido tentativo di colpirti, ma ci ripensa e scappa. Allora ti volti e raccogli il cagnolino, che però ti dà un morso e corre via guaiolando.
Mentre ti rimetti in cammino, ti appare la dea Ecate: «Hai profanato il mio Altare, malnato Alteo! La mia vendetta sarà ancor più tremenda dell'ira di Zeus!» Detto questo, la dea svanisce e l'altare si spacca in due fino alla base. Ora Ecate ti è SFAVOREVOLE.

Continua al **188.**

577

Il serpente ha POTENZA 20 e PROTEZIONE 12.

Se lo attacchi, vai al **533.**

Se decidi di aspettare per vedere se l'animale non ha notato la nave e se ne va senza recar danno, vai al **562.**

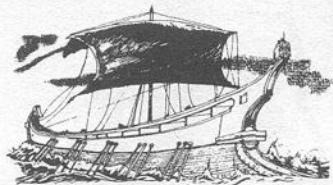
578

O Citera, più bella del fiore più gentile del giardino d'Egeo, la più bella del giardino attico! Dove l'alito della dea ingentilisce ogni cosa, e ovunque è pace!
Tuttavia persino in un giardino c'è un cipresso che getta la sua ombra dove nulla può crescere. Senti grida e lamenti e vedi una barca che viene trascinata dalle correnti contro gli scogli mortiferi della riva. A bordo c'è una donna spaventatissima.
Cosa fai, ti tuffi e nuoti verso la barca per salvare la donna (al **31**)? Oppure decidi che non è il caso di rischiare la tua vita contro quegli scogli e approdi per avvicinarti da terra (vai al **409**)?

579

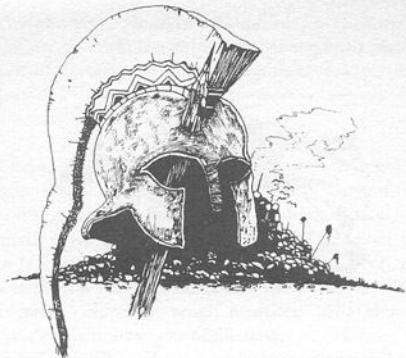
Il serpente, con quel briciolo d'intelligenza che ha, pensa che tu sia morto e ti lascia andare per assalire ancora una volta la nave. Subito dopo è tutto un volare di schegge, legni, alberi, remi, carni maciullate. Tuttavia, nel frattempo la vita è tornata a scorrere nelle tue vene e ti avvicini alla nave, al **381.**

580

Girando a destra noti che c'è molta gente radunata in una specie di cortile tra quattro grossi palazzi, stanno sotto i colonnati e sembra che siano intenti ad ascoltare qualcosa. Ti avvicini e scopri che si tratta di un bardo che sta cantando le fatiche di Ercole.
Ti fermi per un attimo ad ascoltare (vai al **434**)? Oppure continui per la tua strada (al **137**)?

581

Dopo essere stato trattato a quel modo sei non poco sospettoso e osservi attentamente quel che fa Medea, mentre ti versa il vino nel calice. Noti, infatti, che ha preso un sacchetto dal suo vestito e sta versando una polverina nel vino. Cosa fai: accetti il vino e lo bevi (vai al **132**)? Oppure, lo accetti ma lo rovesci a terra (vai al **227**)? O, infine, insisti che la regina lo beva per prima (vai al **482**)?

582

L'ultimo colpo va a segno e il serpente si contorce in una tremenda agonia, spazzando le acque con la coda, provocando onde e gorghi, macchiando la superficie del mare con il suo sangue rosso cupo. Il capitano, dopo aver ringraziato Zeus per averlo liberato da un tale pericolo, ordina di issare le vele e di allontanarsi da quel vorticare d'acque. La nave dalle vele nere fa ora rapidamente rotta verso Creta. Prendi 7 punti di ONORE e vai al **349**.

583

Sono passati ormai molti giorni dal tuo arrivo a Citera. La nave è stata rimessa a posto con materiale di fortuna. Il capitano è da un lato riluttante a prendere il mare con una nave così rappezzata, dall'altro, rendendosi conto delle responsabilità di quest'impresa, è deciso a salpare quanto prima. Perciò fa issare quel che rimane della velatura, che subito si gonfia nella brezza. Mentre lasciate l'isola, il capitano ti narra di Talos, il gigante di bronzo che terrorizza le coste cretesi, girando attorno all'isola per tre o quattro volte al giorno e attaccando chiunque tenti di recar danno a Creta. Talvolta addirittura depreda le navi, ma nessun Cretese osa ucciderlo, e nemmeno avrebbe mai intenzione di farlo.
Creta ora non è molto distante e presto sarai alla corte di re Minosse.

Continua al **158.**

584

«Ti ricompenserò» continua la dea, «perché, caro Alteo, se mai avrai la sventura di morire, ti assicuro che Zeus ascolterà le tue preghiere e ti salverà».
Puoi avere 2 punti in più di ONORE e potrai rivolgerti a Zeus, perché ti salvi in punto di morte, una volta di più.

Continua al **146.**

585

Sei in una camera circolare in cui sembra esserci una sola uscita. Nel centro un altare rotondo, al cui centro c'è l'immagine di Ecate, una statua di marmo bianco, trifronte. Ce n'è un'altra all'ingresso. Una strana luce proveniente da tre bracieri appesi alle pareti illumina la camera.
Hai appena gridato il tuo lamento nei confronti dell'ingiusto destino che devi subire, che un enorme cane nero appare come uscito dal nulla, o forse dalle stesse porte dell'Ade. L'animale infernale ti ringhia contro

con la sua bocca bavosa e coronata da due file di denti aguzzi; i suoi occhi sono rossi come il fuoco. Improvvisamente ti si avventa contro. Ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 17.

Se ti ritiri, vai al **147.**

Se vinci, vai al **558.**

Se muori, ma preghi Zeus affinché ti salvi, vai al **512.**

586

Prendi un po' di quell'uva rossa e la mangi, macchiandoti la tunica con le gocce del suo dolcissimo sugo. Per fortuna tua madre Etra non è qui! Dopo un po' senti un crampo allo stomaco. Forse non avresti dovuto mangiare quell'uva.

Potresti cercare del miele per placare la fame (vai al **276**).

Oppure potresti tornare alla nave (al **595**), o anche cercare di catturare una mucca con l'aiuto di alcuni marinai (vai al **59**).

587

«Vieni, sciocchino» ti dice la donna con un risolino, «povere quelle donne che saranno in reale pericolo, con uno come te! Vieni con me, sarà meglio che ti togli quella roba bagnata».

In un attimo ti trasporta a Citera, al palazzo di Afrodite (al **235**).

588

Il guardiano dei porci è un tipo atletico e stai quasi per perderlo di vista mentre s'inoltra nel dedalo di

viuzze. Finalmente raggiungi un magnifico edificio circondato da colonnati ed archi, e ornato di cesti di fiori sulla facciata. È questo il palazzo di Egeo, tuo padre.
Il guardiano dei porci, tuttavia, non ti conduce all'interno, ma fugge via per una stradina: lo chiami, ma non risponde e allora lo insegui lungo il vicolo. Ad un certo punto si ferma ad indicarti una entrata secondaria da cui fuoriesce un forte odore di cucina. «Ecco l'ingresso», ti dice. A sentire quei profumi ti vien fame. Cosa fai, bussi (vai al **7**), oppure semplicemente entri senza bussare (al **270**)?

589

Scendi prendendo la via a destra, per Cencree. Solo il canto degli uccelli interrompe il silenzio di quel luogo. Laggiù, nel golfo, una nave di mercanti sta per attraccare e sbarcare il suo carico di tessuti tinti della porpora di Tiro, per il vestiario dei cittadini più ricchi. Quando raggiungi la periferia della città noti che il mercante ha già raggiunto la banchina e sta scaricando le merci, mentre una folla numerosa s'è radunata intorno alla nave, desiderosa di ricevere un passaggio per il porto di Atene.
Corri ad unirti a questi passeggeri per abbreviare in questo modo il viaggio verso Atene (vai al **68**)?
Oppure vuoi continuare per terra, lungo la litoranea (al **455**)?

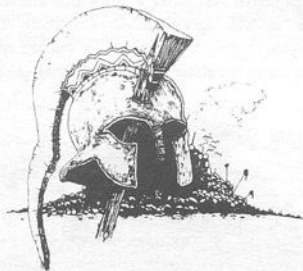
590

La dea dà ascolto alle tue suppliche e viene a te dalle pendici boscose di Citera, radiante di bellezza. «Bene, Alteo» ti sussurra, «sei proprio nei guai! Vediamo cosa posso fare . . » Con un rapido gesto della mano trasforma le tue sembianze da quelle di un mendicante inzaccherato e sfinito in quelle di un vero, forte e fiero eroe. «Oh, a proposito» aggiunge la dea, «non bere vino, rovinerebbe tutto l'effetto!» Con un ultimo sguardo ammirato a questo suo capolavoro, la dea svanisce per ritornare alla sua terra paradisiaca.
Quando le guardie ritornano sono talmente stupefatte di vederti così trasformato, che non hai nessun problema a convincerle a scortarti dal re come ospite del suo banchetto e non come prigioniero (al **350**).

591

Troppo tardi! Vai al **500.**

592

Sconvolto, entri in un viottolo dove ti lasci cadere a terra, disperando di poter mai trovare il palazzo. Vicino a te c'è una donna piuttosto alta, dagli occhi verdi

e dal portamento fiero. Sembra stia aspettando con impazienza. Quando finalmente ti alzi in piedi, ti dice: «Sono Pallade Atena. Questa è la mia città. Vai ora all'Acropoli, da cui potrai ammirare la città e scoprire il posto che cerchi».

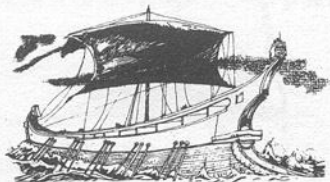
Se Atena è la tua protettrice, vai al **91.**
Altrimenti, vai al **325.**

593

Quando ne avrai bisogno, e se potrai sacrificare 10 punti di ONORE, potrai invocare Zeus una volta di più di quanto ti sia consentito. Dopo averlo fatto, però, la spilla sarà inservibile, se non come ricordo o come regalo, o anche come stratagemma.

Recati al **492.**

594

Finalmente riesci a trovare qualcuno a cui vendere la pagnotta. Ma ti senti ancor peggio di prima, come un criminale incallito. Per questo tuo gesto vergognoso, prendi 2 punti di INFAMIA. Puoi ora lasciare subito Megara e questo ignominioso incidente (andando all'**86**), oppure tornare al mercato a rubare qualcos'altro e continuare a rubare per tutta la vita (al **5**).

595

Prendi 2 punti di ONORE e vai al **323.**

596

Apollo in persona, il tuo protettore, è seduto a prua e si rivolge a te: «Pazienza! Ci sono tanti codardi in giro. Ma mai avrei pensato che tu fossi uno di quelli. Comunque, sta' attento alle donne sui troni dorati».
Sconvolto da quest'apparizione sollevi lo sguardo al cielo, ma quando guardi di nuovo a prua il dio è svanito. Forse l'hai veramente offeso.

Continua al **492.**

597

Attraversi con passo fiero e coraggioso il campo di battaglia alla ricerca di avversarie che provino la punta della tua spada; ma non ce n'è nessuna, solo quelle morte o quelle agonizzanti sul campo. Tutte le altre Amazzoni sono riuscite a fuggire verso le loro navi e a salpare per le loro terre lontanissime, ai confini del-

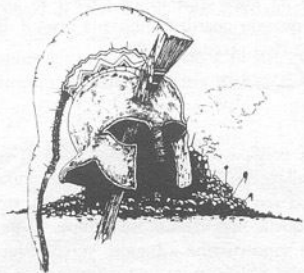
l'Oceano. Purtroppo molti Ateniesi sono morti, ed è con il cuore addolorato che torni al palazzo di tuo padre, al pensiero che tu, un eroe, non hai combattuto come dovevi.

Continua al **283.**

598

Nella fretta stavi per gettarti in acqua con tutta l'armatura. Allora te la togli rapidamente fino a restare con addosso il solo perizoma e ti tuffi. Non sei un gran nuotatore e impieghi ben dieci minuti per coprire i cento metri che ti separano dalla barca in pericolo. Finalmente l'afferri e, quasi per miracolo, essa ti sembra leggerissima, come una piuma d'uccello.
La donna sorride, felice: «Mio eroe!» esclama con tua grande sorpresa, «mi hai salvato!».

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **557.**
Altrimenti, vai al **141.**

599

Allora Poseidone, signore dei mari, sorge dalle profondità, tridente in mano, raggiante di gloria divina. Con una mano solleva un'enorme conchiglia e vi soffia dentro: al richiamo del suo padrone il mostro emette un suono lamentoso, attorciglia la coda squamosa intorno al collo e sprofonda negli abissi da dove era venuto.
«Alteo!» rimbomba la voce del dio. «Hai paura dei miei cuccioli? Certo che sei più pauroso di tuo fratello Teseo. Attento, non disturbarne altri in seguito. Però credo che non possano mangiare gli eroi!» Con un ultimo sguardo pieno di sarcasmo il dio ritorna ai suoi regni, a far festa con le figlie dell'Oceano, quella festa da cui l'hai disturbato. L'equipaggio, il capitano e i poveri Ateniesi sono attoniti per questo tuo appello a Poseidone. Presto però i vogatori, con l'animo più lieto, riprendono il ritmo e fan rapidamente rotta per la prossima destinazione, in cuor loro contenti di avere un eroe di tale statura a bordo, perplessi però per le parole del dio.

Continua al **349.**

600

«Non ci arrenderemo mai!» grida il loro capo, e a queste parole si trafigge, seguito dai compagni, con il pugnale.
Puoi avere 5 punti di ONORE. Continui per la tua strada verso il tempio, meditando sulle miserie dell'uomo, al **216.**

601

Ti piazzi, pronto a colpire, di fronte al vecchio, ma è chiaro che non ha intenzione di difendersi e nemmeno di fuggire. Chissà, forse ha qualche arma nascosta o, peggio, avvelenata.
Cosa fai, lo lasci, minacciando soltanto di ucciderlo se ti seguisse ancora (vai al **430**)? Oppure lo uccidi subito, prima che possa farti del male o sorprenderti nel sonno, o rubare qualche provvista dalla nave (al **530**)?

602

Mentre perdi tempo a deciderti, un marinaio lancia un arpione contro il serpente ma manca il colpo. Allora impugni un lungo coltello (POTENZA 1, PROTEZIONE 0) che stava sul ponte e ti prepari ad affrontare il mostro. Ti tuffi in acqua per combattere (al **361**)? Oppure credi che la tolda della nave sia un posto migliore per combattere e colpire il serpente (vai al **484**)?

603

Il trono di Cnosso è di gesso ed ha intagliata su entrambi i lati l'immagine di un grifone. Prendi 1 punto di INFAMIA e prosegui al **158.**

604

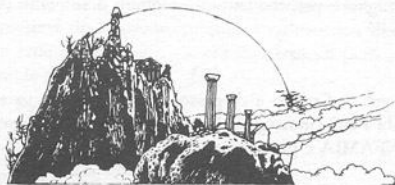
«Pyraphas . . .» borbotta, come se stesse cercando di ricordarsi qualcosa. Poi improvvisamente: «Ah sì, Pyraphas! Sì, ci devi aiutare per la festa. Beh, non sembri proprio un gran che per aiutarci: vai laggiù e pulisci quelle coppe per mescere il vino. Non sono state più usate da quando Egeo ha sposato Medea!» Con una risata ti spedisce in un angolino a lavorare. È un lavoro

proprio umiliante, ma la festa dev'essere senz'altro in grande stile, vista la enorme quantità di vino e pane che i servi trasportano in cucina da tutti i campi e i pascoli intorno al palazzo.

Prosegui al **234.**

605

Preghi il tuo protettore di soccorrerti dall'ira di Ecate. Per essere salvato da questa creatura infernale devi sacrificare 2 punti di ONORE al dio che ti protegge e 3 a Ecate.

Se non vuoi farlo, o se non puoi, vai al **585.**
Se invece compi questo sacrificio, vai al **458.**

606

Rinunci a colpire, ma l'Amazzone non ti presta ascolto: le sue orecchie sono tappate dalla pazza furia di combattere che Ares le ispira.

Torna al **517** e continua il duello.

607

Prendi la coppa contenente l'acqua, l'avvicini alle labbra e inizi a berla a grandi sorsate. Ma quando sollevi lo sguardo verso la folla, con grande orrore scopri che invece di eccitarne l'entusiasmo la tua azione li ha mandati in bestia. La gente, inferocita, grida e ti insulta.

Continua al **120.**

608

Più tardi, meditando sulla volontà degli dei, passeggi lungo il litorale di Citera in cerca di un posto riparato dove riposare, mentre si sta riparando la nave. Potresti farti un ricovero provvisorio con la miriade di rami e legni portati lì da chissà quanti naufragi. L'equipaggio è affaccendato attorno all'imbarcazione, mentre i giovani ateniesi sono andati dall'altro lato della spiaggia, evitando sia te che il capitano. Sei così rimasto solo. Improvvisamente ti appare un uomo vestito di cenci bisunti, dai capelli bianchi, gli occhi sbarrati e una barba incolta e molto sporca. Quando ti

vede, l'uomo comincia a correrti incontro. Troppo stupito per reagire con prontezza rimani immobile e quando l'uomo ti è vicino comincia a farneticare discorsi senza senso. Forse è il sopravvissuto di qualche lontano naufragio.
Cosa fai, attacchi questo vecchio naufrago, per timore che possa diventare violento (**601**)?
Oppure cerchi di capire quel che ti dice (**418**)?

609

Nessun eroe dovrebbe temere la folla. Oppure la vista del mare ti fa venire il mal di mare? Prendi 1 punto d'INFAMIA e torna al **589**.

610

La guarda con disprezzo e poi ti dice: «Va bene, il carro su cui scommetti è il blu, l'unico rimasto».

Continua al **391.**

611

Ti siedi a guardare un'altra grossa nave che entra nel porto a scaricare le sue merci per gli abitanti di Citno. All'orizzonte si profila una tempesta, forse vicino all'isola maledetta di Chea, e anche su Citno il vento si muta fin quasi in tempesta e rimbombano i tuoni dei lontani fulmini che si abbattono splendenti sulle acque. Vengono portati dei tronchi per mettere la nave al riparo, ma presto sei già in preda al sonno, esausto per tutte le fatiche a cui sei stato sottoposto.
Quando ti svegli trovi che il capitano e l'equipaggio si sono radunati, mentre i giovani ateniesi sono tornati, con i volti solennemente incorniciati da ghirlande e

fiori, dal luogo in cui hanno trascorso la giornata; forse l'ultima della loro sfortunata esistenza, se Alteo non compie la sua impresa!

Continua al **475.**

612

Ti sembra di essere in un lungo, buio corridoio. Una torcia appesa alla parete manda una luce molto flebile che rivela la lunghezza interminabile del corridoio, di tanto in tanto intervallato da uscite a destra e a sinistra. Ti inoltri sempre più cercando di scappare da quel luogo infernale. Di tanto in tanto ti sembra di udire come dei passi che s'affrettano man mano che tu vai con passo più veloce. Hai come l'impressione di venir seguito; sai che è impossibile, eppure non hai coraggio di voltarti per paura di incontrare davvero qualcuno!
Qualcosa luccica in un angolo, ti fermi e ti chini a raccoglierla. Improvvisamente senti un boato alle spalle, ti volti: c'è un enorme mostro con la testa di toro che ti punta le corna contro il petto per ucciderti!

Continua al **337.**

613

Sei pronto a combattere, ma le Amazzoni non sembrano disposte a rischiare la loro vita. Mentre lasci la tenda però ti circondano, perché la tua avversaria ha avuto il tempo di chiamare le sue compagne. Ti tolgono tutte le armi ma ti lasciano tornare incolume ad Atene. Perdi 1 punto di ONORE e recati al **320.**

614

Come vorresti accendere la lampada! Ma il rischio di richiamare l'attenzione dell'oste è troppo grande. Poco puoi capire da quel mare di carte: «Chea scossa dalle tempeste . . » «. . . che morì per aver mangiato le mandrie di Poseidone a Milo . . » «. . . non aiutare mai uno zoppo . . »
C'è un rumore violento, come un cozzare di scudi in duello, forse sta arrivando qualcuno. Devi andare via, correre alla nave. Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua azione e recati al **575.**

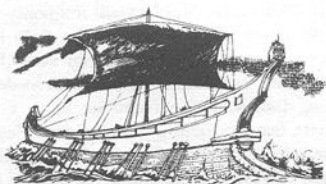
615

Puoi avere 6 punti di ONORE per aver sconfitto il verro; come compenso per averli liberati da quella bestia, un cittadino di Crommione ti regala una lancia. Questa ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 1.

Recati al **378.**

616

Lasciandoti alle spalle i suoni di quella festa orgiastica continui ad inoltrarti nella foresta. Adesso il sottobosco è più fitto e la luna è nascósta da uno spesso strato di nubi. Senti un gufo su un ramo lontano. Im-

provvisamente un colpo alla fronte ti fa cadere a terra. Sulle prime credi di aver sbattuto contro un ramo basso, ma ti rendi subito conto che di fronte a te c'è un orso enorme. Non hai altra scelta che cercare di difenderti. L'orso ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13.

Se vinci, vai al **526.**

Se cerchi di ritirarti, vai al **210** (ricordati di perdere 1 punto di ONORE anche se la fuga fallisce).

Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, vai al **362.**

617

Un tuo ultimo colpo fa vacillare il gigante di bronzo. Il suo corpo metallico scricchiola, traballa pericolosamente verso la nave, e cade, con un fragore infernale, dall'altro lato, nel mare. Tuttavia non è morto: dalla sua bocca spira ancora il suo alito singolare. Forse soltanto un dio olimpio può ucciderlo. Prendi, comunque, 8 punti di ONORE e recati al **384.**

618

Resti sconvolto di fronte a tutte quelle scene caotiche, mentre gli aurighi, confusi e storditi, non riescono a controllare i loro carri. Molti cavalli muoiono, un auriga urla in modo orribile per le ferite. Solo l'auriga giallo è sano e salvo. Tuttavia ti dirigi verso l'auriga rosso, che, ferito, si rifiuta di darti il premio della tua scommessa, dicendo che nessuno ha vinto e perciò non ti spetta. Seccato, sputi a terra e chiami Zeus a testimoniare questo misfatto. Gli mostreresti molto volentieri qual è la ricompensa che spetta a chi ti prende in giro in questo modo, ma, caro Alteo, non è da eroe prendersela con un uomo ferito! Perciò lo lasci perdere, rammaricandoti in cuor tuo per aver dato via un bene così prezioso. Torni alla locanda, poiché tutte le corse sono state annullate, e puoi finalmente dormire. Il giorno seguente sarai in viaggio per Atene.

Continua al **474.**

619

Sballottato dai venti, coperto dalle ondate, ammaccato in ogni parte del corpo, perdi qualcuno degli oggetti che possiedi: un elemento dell'armatura (a tua scelta), un'arma e un altro oggetto a tua scelta (controlla il FOGLIO DI VIAGGIO), che non sia però un'altra arma o un altro pezzo dell'armatura, i documenti per Minosse o qualsiasi cosa tu abbia ricevuto da Antiope. Se però possiedi solo un oggetto per ognuna di queste categorie, non lo perdi; ad esempio se hai una sola arma, puoi conservarla.

Continua al **363.**

620

Ripensa alle follie umane in silenzio, senza scomodare gli dei! Ricordati di prendere 1 punto di INFAMIA.

Vai al **216.**

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		*Arma migliore*	
POTENZA	4	+		=

	Naturale		*Armatura*	
PROTEZIONE	10	+ + + +		=
ONORE	7			
INFAMIA	0			

Armi e Armatura	Pot.	Pro.	*Note*
			OGGETTI: Gioiello di Etra
BASTONE	1	0	

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli	*Sfavorevoli*

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		*Arma migliore*	
POTENZA	4	+	3	= 7

	Naturale		*Armatura*	
PROTEZIONE	10	+ 2 + 2 + +		= 14
ONORE	7			
INFAMIA	0			

Armi e Armatura	Pot.	Pro.	*Note*
			OGGETTI: Gioiello di Etra
BASTONE	1	0	
SCUDO	0	2	
PETTORALE	0	2	
SPADA	3	0	

PROTETTORE: Apollo

Dei

Favorevoli	*Sfavorevoli*
Dioniso	Era
Afrodite	

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

IN VIAGGIO VERSO CRETA

1

Una gomma, una matita,
un paio di dadi e il desiderio
di lasciarsi andare sulle ali
dell'immaginazione.
Non occorre altro per addentrarsi
tra le pagine dell'avventura.

grecia antica

In questo libro il protagonista sei tu.
Davanti a te si aprono le mille
possibilità di una vicenda che si svolge
nell'incanto della mitologia classica:
tuo fratello Teseo è caduto vittima
del Minotauro nel labirinto di Creta,
e tu devi assolutamente raggiungere
Atene e imbarcarti per compiere
la tua vendetta.
Non tutti gli dei ti saranno favorevoli
in questo pericoloso viaggio,
devi scegliere il tuo protettore:
Ares, il dio della guerra?
L'incantevole Afrodite, regina
dell'amore?
Era, dalle bianche braccia?
Fai la tua scelta . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, giovane Alteo . . .

copertina illustrata da Michael Embden
ISBN 88-7068-064-9 **L. 7.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu